



REKONSTRUKSI STRATEGI PEMBELAJARAN

Bahasa Inggris bagi Digital Natives

Ika Oktaria Cahya Ningrum, S.S., M. Hum
Dr. Dewi Sari Wahyuni, SS, M. Pd
Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd
Widyashanti Kunthara Anindita, S.S., M.Hum
Diska Fatima Virgiyanti, M.Pd

REKONSTRUKSI STRATEGI PEMBELAJARAN Bahasa Inggris Bagi Digital Natives

Ika Oktaria Cahya Ningrum, S.S., M. Hum

Dr. Dewi Sari Wahyuni, SS, M. Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

Widyashanti Kunthara Anindita, S.S., M.Hum

Diska Fatima Virgiyanti, M.Pd

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah



REKONSTRUKSI STRATEGI PEMBELAJARAN

Bahasa Inggris Bagi Digital Natives

Penulis:

Ika Oktaria Cahya Ningrum, S.S., M. Hum

Dr. Dewi Sari Wahyuni, SS, M. Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

Widyashanti Kunthara Anindita, S.S., M.Hum

Diska Fatima Virgiyanti, M.Pd

ISBN:

978-634-7602-55-8

Editor:

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Cover:

Maftuhul Ilma Wiratama

Penerbit:

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah

(Penerbit HN Publishing)

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban,
Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: hn.publishing24@gmail.com

April, 2026

Ukuran:

15.5x23 cm

Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku yang berjudul **“Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Digital Natives”** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Buku ini disusun sebagai respons terhadap perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital. Generasi saat ini, yang dikenal sebagai **digital natives**, memiliki karakteristik, gaya belajar, serta kebutuhan yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka tumbuh bersama teknologi, terbiasa dengan akses informasi yang cepat, interaktif, dan berbasis multimedia. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya relevan tanpa adanya inovasi dan penyesuaian.

Melalui buku ini, penulis berupaya merekonstruksi strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih adaptif, kreatif, dan kontekstual dengan memanfaatkan teknologi digital. Buku ini tidak hanya membahas konsep dan teori, tetapi juga menghadirkan berbagai pendekatan praktis, integrasi teknologi, serta inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris di era digital, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan.

Akhir kata, penulis berharap semoga buku ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Salam,
Penulis

DAFTAR ISI

Sampul	i
Sampul Dalam	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAB 1 DIGITAL NATIVE DAN TRANSFORMASI PARADIGMA PEMBELAJARAN	1
A. Konsep dan karakteristik digital native	1
B. Perbedaan digital native dan digital immigrant	4
C. Pola belajar generasi digital	9
D. Tantangan pembelajaran konvensional	13
E. Urgensi rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris	17
F. Implikasi terhadap peran guru dan institusi pendidikan	21
BAB 2 LANDASAN TEORETIS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI ERA DIGITAL	28
A. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa	28
B. Teori konektivisme dan pembelajaran jaringan	34
C. Pembelajaran komunikatif (Communicative Language Teaching)	40
D. Task-Based Language Teaching (TBLT)	47
E. Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning)	53
F. Integrasi teori dalam konteks digital native	60
BAB 3 PROFIL KOGNITIF, AFEKTIF DAN SOSIAL DIGITAL NATIVE	68
A. Karakteristik kognitif (multitasking, visual learning, instant feedback)	70
B. Motivasi dan preferensi belajar	72

C. Peran media sosial dalam pembentukan identitas bahasa	74
D. Gaya belajar kolaboratif dan partisipatif	76
E. Attention span dan strategi microlearning	79
F. Dampak teknologi terhadap literasi bahasa	80
 BAB 4 DESAIN KURIKULUM BAHASA INGGRIS ADAPTIF UNTUK DIGITAL NATIVE	 85
A. Prinsip kurikulum adaptif dan fleksibel	86
B. Integrasi kompetensi abad 21 (4C)	89
C. Integrasi literasi digital dan literasi informasi	91
D. Outcome-based education dalam pembelajaran bahasa	93
E. Penyusunan RPS/Silabus berbasis digital	95
F. Evaluasi kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan generasi digital	98
 BAB 5 MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI	 102
A. Blended learning dan flipped classroom	102
B. Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris	119
C. Microlearning dan mobile learning	124
D. Pembelajaran berbasis video dan podcast	142
E. AI dan adaptive learning system	151
F. Pemanfaatan Learning Management System (LMS)	156
G. Pembelajaran Kolaboratif Online (Online Collaborative Learning)	162
H. Pembelajaran Berbasis Game Edukasi (Educational Game Based Learning)	167
I. Penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris	171

J. Pembelajaran Berbasis Proyek Digital (Digital Project-Based Learning)	182
BAB 6 MEDIA DIGITAL DAN PLATFORM PEMBELAJARAN BAHASA	187
A. Pemanfaatan media sosial untuk language exposure	187
B. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris	209
C. Podcast, vlog, dan digital storytelling	220
D. Collaborative tools	256
E. Virtual classroom dan pembelajaran sinkron-asinkron	263
F. Kriteria pemilihan media digital dan platform pembelajaran bahasa yang efektif	276
G. Platform Game Edukasi dan Gamifikasi Media	279
BAB 7 STRATEGI PENGUATAN KETRAMPILAN BAHASA UNTUK DIGITAL NATIVE	289
A. Strategi pengajaran listening berbasis multimedia	289
B. Strategi pengembangan speaking melalui platform digital	291
C. Reading Digital dan Critical Literacy	293
D. Writing berbasis blog dan collaborative writing	295
E. Vocabulary building melalui aplikasi dan game	302
F. Integrasi grammar dalam konteks komunikatif digital	304
BAB 8 ASSESSMENT DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA DI ERA DIGITAL	307
A. Konsep authentic assessment	307
B. Digital assessment dan e-portfolio	309
C. Formative assessment berbasis aplikasi	311

D. Peer assessment dan self-assessment digital	312
E. Analisis data pembelajaran (learning analytics)	314
F. Etika dan validitas penilaian daring	315
BAB 9 PERAN GURU SEBAGAI LEARNING DESIGNMENT DAN FACILITATOR	318
A. Transformasi Peran Guru di Era Digital	318
B. Kompetensi Pedagogik dan Digital Guru	321
C. Classroom Management dalam Pembelajaran Hybrid	325
D. Strategi Membangun Engagement dan Motivasi	329
E. Manajemen Distraksi Digital	333
F. Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru	337
BAB 10 MODEL REKONSTRUKSI STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERKELANJUTAN	342
A. Konsep Rekonstruksi Strategi Pembelajaran	342
B. Model integratif pembelajaran Bahasa Inggris untuk digital native	346
C. Roadmap Implementasi di Sekolah dan Perguruan Tinggi	350
D. Indikator Keberhasilan dan Keberlanjutan	356
E. Studi Kasus Implementasi	361
F. Tantangan Masa Depan dan Arah Pengembangan	366
DAFTAR PUSTAKA	371
PROFIL PENULIS	397

BAB 1

Digital Native dan Transformasi Paradigma Pembelajaran

A. Konsep dan karakteristik digital native

Konsep dan Karakteristik Digital Native

Pemahaman tentang siapa itu "Digital Native" merupakan fondasi krusial untuk merekonstruksi strategi pembelajaran, terutama dalam konteks transformasi paradigma pendidikan saat ini. Konsep ini, meskipun telah mengalami perdebatan dan penyempurnaan, memberikan kerangka awal untuk memahami bagaimana generasi baru pelajar berinteraksi dengan teknologi dan informasi.

1. Konsep Digital Native: Asal-Usul dan Perkembangan Teori

Istilah Digital Native pertama kali dipopulerkan oleh Marc Prensky, seorang konsultan pendidikan asal Amerika, melalui artikelnya yang berjudul "*Digital Natives, Digital Immigrants*" pada tahun 2001. Prensky menggunakan analogi "native" (penutur asli) dan "immigrant" (imigran) untuk menggambarkan perbedaan mendasar antara generasi yang lahir di era digital dengan generasi sebelumnya. (Prensky, 2001)

a) Digital Natives (Penduduk Asli Digital)

Merujuk pada generasi yang lahir setelah tahun 1980, yang tumbuh di tengah lingkungan yang dipenuhi oleh teknologi digital seperti komputer, video game, internet, dan ponsel pintar. Menurut Prensky, mereka adalah "penutur asli" dari bahasa digital. Karena paparan teknologi sejak dini yang intensif dan berkelanjutan, mereka diduga memiliki cara berpikir dan memproses informasi yang secara fundamental berbeda dari generasi sebelumnya. Prensky berargumen bahwa otak mereka mungkin telah terorganisasi secara berbeda, dengan jalur

pemikiran yang berevolusi, sehingga unggul dalam memproses informasi yang cepat dan tidak linear.

b) Digital Immigrants (Imigran Digital):

Sebaliknya, kelompok ini adalah mereka yang lahir sebelum era digital meluas dan harus "berimigrasi" ke dunia digital di kemudian hari. Mereka mungkin fasih menggunakan teknologi, tetapi akan selalu memiliki "aksen" dari masa lalu, seperti mencetak email, membaca manual secara berurutan, atau lebih nyaman membaca teks panjang di atas kertas daripada di layar .

Teori ini dengan cepat mendapat perhatian luas di kalangan pendidik dan orang tua, karena menawarkan penjelasan yang intuitif tentang tantangan dalam sistem pendidikan. Prensky memperingatkan bahwa para pendidik (imigran digital) mungkin kesulitan mengajar siswa (penduduk asli digital) karena mereka menggunakan metode dan bahasa yang "usang" dari era pra-digital.

Namun, penting untuk dicatat bahwa konsep awal Prensky ini bukanlah hasil dari penelitian ilmiah yang empiris. Ia tidak didukung oleh data penelitian yang kuat . Seiring waktu, konsep ini menuai banyak kritik dan kajian ulang dari para akademisi. Perkembangan Terkini: Dari "Native" Menuju "Inhabitant" Penelitian terbaru menunjukkan bahwa sekadar lahir di era digital tidak secara otomatis membuat seseorang memiliki kemampuan digital yang mumpuni. Para peneliti seperti Fernando Gutiérrez dan Jerónimo Rivera (Gutiérrez, 2025) mengusulkan istilah baru yang lebih nuansial, yaitu "Digital Inhabitants" (Penghuni Digital). Istilah ini merujuk pada generasi yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, yang mengalami hiperkonektivitas dan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 . Mereka bukan hanya "penduduk asli", tetapi "penghuni" yang kesehariannya hidup dan bertindak dalam dunia yang terintegrasi erat antara fisik dan virtual. Pergeseran terminologi ini menandakan pemahaman yang lebih kompleks tentang hubungan antara generasi muda dan teknologi.

2. Karakteristik Digital Native

Berdasarkan teori-teori yang telah berkembang, berikut adalah karakteristik utama yang sering diasosiasikan dengan Digital Native, terutama dalam konteks pembelajaran:

a. Keterampilan Teknis dan Perilaku Digital

- Kecakapan Teknologi (Technologically Savvy): Digital native terbiasa menggunakan berbagai perangkat digital (multiperangkat) seperti smartphone, laptop, dan tablet secara simultan. Mereka mampu beradaptasi dengan cepat terhadap platform dan alat baru, seringkali tanpa instruksi formal.
- Konektivitas Konstan (Hyperconnected): Mereka selalu terhubung dengan internet dan dunia maya. Ketergantungan pada koneksi ini sangat tinggi; kehilangan akses dapat memicu kecemasan. Bagi mereka, batas antara dunia fisik dan virtual menjadi kabur.
- Pembelajar Mandiri dan "On-Demand": Generasi ini cenderung menyukai pembelajaran mandiri yang didorong oleh minat dan kebutuhan sesaat. Mereka terbiasa mencari jawaban instan melalui mesin pencari (Google), asisten AI (ChatGPT), atau video tutorial (YouTube). Pola pikir "on-demand" ini membuat mereka lebih memilih pembelajaran yang fleksibel, personal, dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

b. Pola Kognitif dan Pemrosesan Informasi

- Perhatian yang Terfragmentasi (Fragmented Attention) dan Multitasking: Terbiasa dengan arus informasi yang cepat dan pendek dari platform seperti TikTok, Instagram, atau Snapchat, perhatian mereka cenderung terpecah. Mereka mahir melakukan banyak hal sekaligus (*multitasking*), misalnya, mengerjakan tugas sambil mendengarkan musik dan membalas pesan. Namun, kemampuan ini seringkali mengorbankan kedalaman dalam memproses informasi.
- Preferensi terhadap Informasi Visual dan Interaktif: Mereka lebih nyaman dengan konten visual (video, gambar, infografis) daripada teks panjang. Media pembelajaran yang interaktif dan menggamifikasi proses belajar dianggap lebih menarik dan relevan.
- Rendahnya Toleransi terhadap Keterlambatan: Karena terbiasa dengan kecepatan internet dan respons instan, mereka memiliki toleransi yang rendah terhadap proses yang lambat atau informasi yang panjang dan berbelit-belit.

c. Aspek Sosial dan Pembelajaran Kolaboratif

- Pembelajar Sosial dan Partisipatif: Media sosial bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga menjadi ruang untuk membangun identitas, mencari validasi sosial (melalui *likes*, *followers*), dan belajar. Mereka lebih percaya pada rekan sebaya

atau *influencer* daripada institusi tradisional dalam hal mencari informasi . Hal ini mendorong model pembelajaran kolaboratif dan partisipatif yang berpusat pada teman sebaya (*peer-based learning*).

- Kreator Konten Aktif: Mereka tidak hanya menjadi konsumen pasif konten, tetapi juga pencipta aktif. Mereka membuat, memodifikasi, dan membagikan konten (video, gambar, meme) sebagai bentuk ekspresi diri dan kreativitas .

3. Perspektif Kritis: Mitos vs. Realitas

Meskipun karakteristik di atas banyak didiskusikan, penting untuk menyertakan perspektif kritis untuk menghindari generalisasi yang berlebihan.

- Kemahiran Teknis Tidak Otomatis: Penelitian oleh para kritikus seperti Sue Bennett, Karl Maton, dan Lisa Kervin (Bennett, 2008) menunjukkan bahwa tidak ada bukti kuat yang mendukung klaim bahwa semua anak muda memiliki keterampilan digital yang canggih. Kemampuan mencari informasi di Google tidak sama dengan kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber informasi secara kritis . Studi di Stanford University bahkan mengungkapkan bahwa banyak siswa yang bisa dikategorikan sebagai digital native kekurangan kompetensi kritis untuk mengevaluasi informasi yang mereka temukan secara daring .
- Kesenjangan Digital (Digital Divide): Label "digital native" mengabaikan kesenjangan akses yang masih lebar. Tidak semua generasi muda memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan internet berkualitas, baik karena faktor ekonomi, geografis, maupun sosial. Kehadiran teknologi baru seperti AI justru berpotensi memperlebar kesenjangan ini .
- Perbedaan Individu Lebih Penting: Faktor seperti minat, konteks sosial, dan tujuan penggunaan teknologi jauh lebih menentukan dalam membentuk keterampilan digital seseorang daripada sekadar usianya.

B. Perbedaan digital native dan digital immigrant

Setelah memahami konsep dan karakteristik Digital Native, penting untuk melakukan analisis komparatif dengan generasi pendahulunya, yaitu Digital Immigrant. Pemetaan perbedaan ini menjadi fondasi krusial dalam merekonstruksi strategi pembelajaran, karena kesenjangan antara cara mengajar pendidik

(yang mayoritas imigran digital) dan cara belajar peserta didik (penduduk asli digital) seringkali menjadi akar dari inepektivitas pembelajaran.

1. Definisi dan Asal-Usul Konsep: Kerangka Awal Prensky

Kerangka perbandingan ini tidak dapat dilepaskan dari gagasan Marc Prensky (Prensky, 2001) yang membagi populasi menjadi dua kelompok besar berdasarkan interaksi mereka dengan teknologi digital .

- Digital Natives (Penduduk Asli Digital): Merujuk pada generasi yang lahir setelah tahun 1980, yang tumbuh di tengah lingkungan yang dipenuhi oleh teknologi digital seperti komputer, video game, internet, dan ponsel pintar. Bagi mereka, teknologi adalah lingkungan alami, bukan sesuatu yang asing. Prensky menyebut mereka sebagai "penutur asli" bahasa digital .
- Digital Immigrants (Imigran Digital): Sebaliknya, kelompok ini adalah mereka yang lahir sebelum era digital meluas (sebelum tahun 1980) dan harus "berimigrasi" ke dunia digital di kemudian hari . Mereka mungkin menjadi fasih menggunakan teknologi, tetapi akan selalu memiliki "aksen" dari masa lalu, seperti mencetak email untuk diedit, membaca manual buku petunjuk secara berurutan, atau lebih nyaman membaca teks panjang di atas kertas daripada di layer.

2. Perbandingan Karakteristik Utama

Perbedaan antara kedua kelompok ini tidak hanya terletak pada usia atau kemampuan teknis, tetapi juga merambah pada cara berpikir, memproses informasi, berkomunikasi, dan belajar.

Aspek Perbandingan	Digital Natives	Digital Immigrants
Konteks Kelahiran & Paparan Teknologi	Lahir dan besar di tengah lingkungan digital yang "penuh" dengan teknologi (internet, gim video, ponsel). Teknologi adalah bagian tak	Lahir sebelum era digital meluas. Teknologi diadopsi di kemudian hari, seringkali karena tuntutan pekerjaan atau lingkungan,

	terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.	sehingga penggunaannya bersifat lebih disengaja.
Cara Memproses Informasi	Cenderung memproses informasi dengan cepat, tidak linear, dan secara paralel (<i>multitasking</i>). Mereka terbiasa dengan akses instan dan lebih menyukai informasi dalam bentuk ringkas.	Lebih menyukai pemrosesan informasi yang linear, terstruktur, dan berurutan. Mereka cenderung membaca teks secara menyeluruh dan mengikuti panduan langkah demi langkah.
Preferensi Gaya Belajar	Menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis eksplorasi. Gamifikasi, video tutorial, dan simulasi interaktif lebih efektif daripada metode ceramah satu arah.	Lebih nyaman dengan metode tradisional seperti membaca teks, ceramah, dan pendekatan instruksional yang terstruktur. Mereka menghargai materi pembelajaran yang komprehensif dan sistematis.
Pola Komunikasi	Komunikasi didominasi oleh teks, pesan instan, dan media sosial. Mereka menghargai kecepatan dan efisiensi dalam bertukar pesan.	Lebih memilih komunikasi langsung seperti tatap muka atau telepon yang dianggap lebih personal dan kaya konteks. Mengirim pesan teks untuk hal penting bisa dianggap kurang sopan.

Hubungan dengan Teknologi	Teknologi adalah perpanjangan dari diri sendiri, sebuah "tempat" (<i>place</i>) untuk bersosialisasi, belajar, dan bekerja. Identitas daring dan luring seringkali menyatu.	Teknologi dipandang sebagai seperangkat "alat" (<i>tool</i>) untuk menyelesaikan tugas tertentu. Penggunaan teknologi lebih bersifat fungsional dan terpisah dari kehidupan sosial.
Kemampuan Literasi Digital	Mungkin sangat terampil dalam menavigasi platform dan menggunakan fitur-fitur canggih, namun seringkali kurang dalam kemampuan evaluasi kritis terhadap kredibilitas dan bias informasi.	Mungkin kurang terampil secara teknis, namun cenderung lebih skeptis dan kritis terhadap informasi dari sumber yang tidak dikenal. Mereka lebih mengandalkan sumber institusional yang mapan.

3. Implikasi Perbedaan: "Aksen" dan Kesenjangan Komunikasi

Prensky menggunakan analogi "aksen" untuk menggambarkan perilaku Digital Immigrant yang "menterjemahkan" dunia digital ke dalam kerangka analog mereka. Contoh "aksen" ini antara lain:

- Mencetak dokumen untuk diedit, padahal lebih efisien mengedit langsung di layar .
- Menelepon untuk mengonfirmasi penerimaan email, yang bagi Digital Native dianggap berlebihan .
- Membaca manual buku petunjuk secara berurutan sebelum mencoba suatu perangkat, sementara Digital Native lebih suka mencoba-coba sendiri.

Perbedaan mendasar ini menciptakan potensi kesenjangan komunikasi yang signifikan, terutama dalam konteks pendidikan. Guru atau dosen (imigran digital) mungkin mengajar dengan

"bahasa" yang asing bagi siswa (penduduk asli digital), sehingga pesan pembelajaran tidak tersampaikan secara optimal

4. Perspektif Kritis dan Perkembangan Teori Terkini

Meskipun berpengaruh, dikotomi Prensky menuai kritik karena dianggap terlalu menyederhanakan realitas yang kompleks. Berikut adalah beberapa perspektif kritis dan perkembangan teorinya:

- a. Kritik atas Generalisasi dan Determinisme Usia
Peneliti seperti Sue Bennett, Karl Maton, dan Lisa Kervin (Bennett, 2008) berpendapat bahwa tidak ada bukti empiris yang cukup untuk mendukung klaim bahwa semua anak muda memiliki keterampilan digital yang canggih atau bahwa otak mereka secara fundamental berbeda. Mereka menekankan bahwa variasi keterampilan dalam satu generasi bisa sangat besar. Faktor seperti minat, motivasi, dukungan keluarga, dan akses terhadap teknologi jauh lebih menentukan daripada sekadar usia.
- b. Metafora Alternatif: "Digital Visitors & Residents"

Sebagai respons terhadap kritik tersebut, David White dan Alison Le Cornu (White, 2011) mengusulkan konsep "Visitors and Residents". Alih-alih membagi berdasarkan usia, mereka melihat motivasi dan konteks penggunaan teknologi:

- Visitors (Pengunjung): Melihat web sebagai kumpulan alat. Mereka masuk daring untuk tujuan tertentu, menyelesaikan tugas, lalu pergi tanpa meninggalkan jejak identitas yang signifikan.
- Residents (Penghuni): Melihat web sebagai sebuah tempat atau ruang sosial. Mereka "hidup" sebagian kehidupan mereka secara daring, memiliki jejak digital yang nyata, dan berinteraksi sebagai bagian dari komunitas.

Konsep ini lebih cair dan mengakui bahwa seseorang bisa menjadi Visitor dalam satu konteks dan Resident di konteks lain, tanpa memandang usia.

c. "Digital Floaters" dan "Analog Anchors": Perangkat Konseptual baru

Penelitian terkini oleh Theodora A. Maniou dkk (Orfanidou, p. 2025) bahkan memperkenalkan istilah baru untuk lebih akurat menggambarkan lanskap digital saat ini

- **Digital Floaters:** Individu yang mengapung di antara berbagai platform digital, terpapar informasi secara cepat dan tidak sengaja (misalnya melalui media sosial), namun mungkin tidak memiliki jangkar yang kuat dalam hal verifikasi dan evaluasi kritis.
- **Analog Anchors:** Individu yang lebih mengandalkan kerangka berpikir dan sumber-sumber dari era pra-digital (analog) sebagai jangkar untuk mengevaluasi informasi baru, meskipun mereka juga menggunakan teknologi digital.

5. Sintesis untuk Transformasi Pembelajaran

Memahami perbedaan antara Digital Native dan Digital Immigrant bukanlah tentang membenarkan stereotip atau merendahkan salah satu kelompok. Sebaliknya, pemahaman ini harus menjadi dasar untuk:

1. **Mengakui Keragaman:** Menyadari bahwa di dalam kelas, baik guru maupun siswa memiliki spektrum kemampuan dan preferensi digital yang luas .
2. **Menjembatani, Bukan Memisahkan:** Menciptakan lingkungan belajar yang menghargai kekuatan kedua "dunia". Kecepatan dan intuisi digital dari generasi muda dapat dipadukan dengan kedalaman analisis dan kebijaksanaan kontekstual dari generasi sebelumnya.
3. **Mengembangkan Literasi Digital Holistik:** Fokus pembelajaran tidak hanya pada keterampilan teknis menggunakan alat, tetapi juga pada kemampuan kritis untuk mengevaluasi, mensintesis, dan menciptakan makna dari informasi yang melimpah .

Dengan demikian, transformasi paradigma pembelajaran tidak berarti meninggalkan semua metode lama, melainkan secara sadar merancang pengalaman belajar yang relevan, inklusif, dan memberdayakan bagi semua "penghuni" era digital.

C. Pola belajar generasi digital

Pola belajar generasi digital tidak dapat dipahami hanya melalui preferensi gaya belajar semata, melainkan sebagai sebuah ekosistem kognitif, afektif, dan sosial yang terbentuk melalui interaksi intensif dengan teknologi sejak dini.

1. Preferensi Gaya Belajar: Dominasi Visual dan Fleksibilitas

Salah satu temuan paling konsisten dalam penelitian tentang generasi digital adalah dominasi gaya belajar visual. Sebuah studi terkini yang dilakukan oleh Patmisari dan Dwiningrum (Patmisari, 2025) terhadap 309 responden Generasi Z (usia 13-19 tahun) di Indonesia menggunakan instrumen *Index of Learning Styles* (ILS) mengungkapkan bahwa gaya belajar visual mendominasi hingga 54%. Temuan ini menegaskan bahwa generasi yang tumbuh dengan paparan intensif terhadap video, gambar, infografis, dan antarmuka visual lainnya secara alami mengembangkan preferensi kuat terhadap penyajian informasi secara visual.

Menariknya, penelitian yang sama juga menunjukkan bahwa dimensi aktif-reflektif dan sekuensial-global berada pada kategori rendah. Ini mengindikasikan bahwa generasi digital tidak terpaku pada satu kutub ekstrem dalam spektrum gaya belajar, melainkan menunjukkan fleksibilitas strategi belajar. Mereka dapat beralih antara pembelajaran aktif (melalui eksperimen dan diskusi) dan reflektif (merenungkan materi), serta antara pendekatan sekuensial (bertahap linear) dan global (memahami gambaran besar terlebih dahulu) tergantung pada konteks dan kebutuhan.

Dalam kerangka Felder-Silverman Learning Styles Model (FSLSM), yang banyak digunakan dalam sistem pembelajaran adaptif, preferensi ini dapat dipetakan ke dalam empat dimensi: pemrosesan (aktif/reflektif), persepsi (sensorik/intuitif), input (visual/verbal), dan pemahaman (sekuensial/global). Generasi digital menunjukkan kecenderungan kuat pada dimensi input visual, sementara dimensi lainnya lebih bersifat situasional dan fleksibel.

2. Landasan Teoretis: Social Cognitive Theory (SCT)

Untuk memahami *mengapa* pola belajar ini terbentuk, kerangka Social Cognitive Theory (SCT) yang dikemukakan oleh Albert Bandura menawarkan penjelasan yang kuat. Patmisari dan Dwiningrum (Patmisari, 2025) menggunakan SCT untuk menganalisis gaya belajar Generasi Z dan menemukan bahwa pola belajar mereka merupakan hasil dari interaksi timbal balik antara tiga faktor :

1. Faktor Personal: Meliputi preferensi visual yang kuat, efikasi diri (keyakinan akan kemampuan diri) dalam menggunakan teknologi, dan ekspektasi terhadap hasil belajar.
2. Faktor Perilaku: Mencakup strategi belajar mandiri (*self-regulated learning*), pembelajaran observasional (*observational learning*) melalui meniru model yang dilihat di video atau tutorial, dan kebiasaan *multitasking*.
3. Faktor Lingkungan: Meliputi paparan teknologi digital yang intensif sejak dini, ketersediaan akses internet, dan lingkungan sosial yang juga terdigitalisasi.

Ketiga faktor ini saling mempengaruhi secara dinamis. Misalnya, lingkungan yang kaya teknologi (faktor lingkungan) mendorong siswa untuk mengamati dan meniru cara orang lain belajar melalui video (faktor perilaku), yang pada gilirannya memperkuat preferensi visual dan keyakinan mereka akan kemampuan belajar secara mandiri (faktor personal).

3. Pola Belajar Informal, Mandiri, dan Berbasis Minat

Salah satu ciri paling menonjol dari pola belajar generasi digital adalah pergeseran dari pembelajaran formal terstruktur menuju pembelajaran informal, mandiri, dan berbasis minat. Studi tentang *Informal Digital Learning of English (IDLE)* oleh Wang dkk. (Wang, 2026) terhadap 1458 pembelajar Inggris menunjukkan bahwa digital native secara alami cenderung terlibat dalam kegiatan belajar yang digerakkan oleh diri sendiri, berbasis minat, dan dimediasi teknologi di luar setting kelas formal.

Pembelajaran informal ini terjadi melalui berbagai platform digital seperti media sosial, game online, platform streaming, dan komunitas daring. Karakteristik utamanya meliputi:

- Self-directed: Pembelajar menentukan sendiri apa, kapan, di mana, dan bagaimana mereka ingin belajar.
- Interest-driven: Aktivitas belajar muncul dari ketertarikan pribadi, bukan karena tuntutan kurikulum.
- Authentic: Penggunaan bahasa atau keterampilan terjadi dalam konteks autentik, seperti berkomunikasi dengan pemain game dari negara lain atau memahami konten YouTube favorit.

Penelitian menunjukkan bahwa keragaman aktivitas IDLE memprediksi hasil belajar lebih kuat daripada sekadar kuantitas waktu yang dihabiskan. Pertemuan yang beragam dan kontekstual dengan materi belajar cenderung menghasilkan perolehan yang lebih besar daripada paparan mentah semata.

4. Peran Faktor Afektif: Desire, Engagement, dan Online Learning Self-Efficacy

Pola belajar generasi digital tidak dapat dipisahkan dari faktor afektif (emosional) yang memotivasinya. Wang dkk. (Wang, 2026)mengidentifikasi tiga variabel psikologis kunci yang memediasi hubungan antara digital nativity dan intensi belajar :

1. Desire (Hasrat) : Hasrat merupakan motivasi yang sarat muatan emosi, diarahkan pada objek, aktivitas, atau keadaan tertentu, dan pemenuhannya dikaitkan dengan kesenangan. Digital native menunjukkan hasrat kuat untuk belajar, terutama ketika pembelajaran terintegrasi dengan kehidupan digital mereka sehari-hari .
2. Engagement (Keterlibatan) : Keterlibatan mencerminkan tingkat partisipasi, usaha, minat, dan investasi siswa dalam aktivitas belajar. Platform digital yang interaktif dan responsif mampu menciptakan tingkat keterlibatan tinggi yang sulit dicapai dalam metode ceramah tradisional.
3. Online Learning Self-Efficacy (OLSE) : Ini adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam lingkungan belajar daring. Digital native, karena keakraban mereka dengan teknologi, cenderung memiliki OLSE yang lebih tinggi, yang pada gilirannya mendorong intensi dan ketekunan dalam belajar.

5. Implikasi untuk Desain Pembelajaran

Memahami pola belajar generasi digital membawa implikasi konkret bagi bagaimana pembelajaran harus dirancang:

1. Desain Pembelajaran Adaptif dan Visual: Perlunya mengadopsi desain pembelajaran yang kaya visual, adaptif terhadap preferensi individu, dan berbasis teknologi untuk mendukung keterlibatan serta optimalisasi potensi belajar Generasi Z .

2. Mengurangi Metode Ceramah: Metode ceramah satu arah perlu dikurangi karena kurang efektif untuk generasi yang terbiasa dengan interaktivitas dan kecepatan informasi .
3. Fokus pada Pembelajaran Seumur Hidup: Tujuan pembelajaran perlu bergeser dari sekadar lulus ujian menuju menumbuhkan kecintaan pada pembelajaran seumur hidup. Guru perlu mengajari *cara* belajar, bukan sekadar *apa* yang diketahui.
4. Memberdayakan Kolaborasi: Kerja sama dan kolaborasi penting untuk meningkatkan pengetahuan, mengasah sensitivitas terhadap keberagaman, dan saling menghormati .
5. Pembelajaran Berbasis Proyek dan Tantangan: Metode seperti *project-based learning* dan *challenge-based learning* lebih sesuai untuk generasi yang terbiasa dengan dinamika teknologi dan pembelajaran mandiri .
6. Fokus pada Kesahihan, Bukan Sekadar Transfer Pengetahuan: Pendidikan perlu menggeser fokus dari sekadar mentransfer kebenaran menjadi melatih siswa menilai kesahihan argumen. Ini penting agar siswa tidak terjebak pada informasi hoaks.

D. Tantangan pembelajaran konvensional

Pendekatan tradisional menghadapi tantangan fundamental yang tidak bisa lagi diabaikan.

1. Definisi dan Karakteristik Pembelajaran Konvensional

Sebelum mengupas tantangannya, penting untuk memahami apa yang dimaksud dengan pembelajaran konvensional. Model ini, yang juga sering disebut pembelajaran tradisional, adalah metode yang berpusat pada kelas fisik dengan interaksi tatap muka antara guru dan peserta didik pada waktu dan lokasi yang telah ditentukan . Karakteristik utamanya meliputi:

- Lingkungan terstruktur dengan jadwal dan kurikulum yang kaku.
- Interaksi tatap muka sebagai medium utama penyampaian materi.
- Pembelajaran satu arah di mana guru menjadi pusat pengetahuan (teacher-centered).
- Umpan balik langsung melalui diskusi kelas atau koreksi langsung.

- Ketergantungan pada sumber daya fisik seperti buku teks, perpustakaan, dan laboratorium.

Meskipun model ini memiliki keunggulan dalam membangun keterampilan sosial dan disiplin, pendekatan ini mulai menunjukkan berbagai kelemahan ketika berhadapan dengan realitas era digital.

2. Tantangan Pedagogis: Ketidaksesuaian dengan Cara Belajar Generasi Digital

Tantangan paling mendasar terletak pada aspek pedagogis. Metode konvensional, yang banyak berakar pada teori behaviorisme klasik dengan penekanan pada stimulus-respons, penguatan eksternal, dan hafalan, tidak lagi sepenuhnya relevan dengan kebutuhan generasi digital/. Fenomena di lapangan menunjukkan gambaran yang memprihatinkan.

Di sebuah SMP negeri, misalnya, seorang guru masih menggunakan metode ceramah satu arah selama 90 menit penuh untuk materi yang sebenarnya bisa dipelajari siswa secara mandiri melalui video pembelajaran. Akibatnya, siswa kehilangan minat, mudah terdistraksi, dan tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Kasus serupa terjadi di SMA, di mana guru memberikan latihan soal berulang-ulang dengan sistem reward and punishment, namun siswa tetap gagal memahami konsep dan tidak mampu menyelesaikan soal yang sedikit berbeda dari contoh. (Salsabilla, 2025)

Kondisi ini menciptakan kesenjangan pedagogis (pedagogical gap) yang serius, yaitu ketidaksesuaian antara cara mengajar pendidik dengan kebutuhan dan cara belajar siswa kontemporer. Siswa abad ke-21, yang tumbuh di tengah ledakan informasi dan teknologi, membutuhkan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (student-centered), interaktif, dan mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar menghafal teori.

3. Tantangan Filosofis dan Kurikulum: Kritik terhadap Paradigma Modern

Dari perspektif filosofis, pembelajaran konvensional banyak didasari oleh paradigma modern yang menekankan objektivitas, linearitas, dan rasionalitas tunggal. Namun, paradigma ini mulai dipertanyakan efektivitasnya dalam merespons realitas sosial yang

semakin beragam dan kompleks di era digital dan pasca-kebenaran (post-truth)..

Kritik terhadap kurikulum konvensional juga semakin menguat. Banyak pihak menyoroti ketidaksesuaian antara kurikulum yang banyak menekankan hafalan dengan kebutuhan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi (4C), dan kemampuan digital. Akibatnya, banyak lulusan yang dinilai belum siap menghadapi pasar kerja modern yang menuntut kemampuan adaptasi dan pemecahan masalah kompleks.

Pendidikan postmodern menawarkan alternatif dengan menekankan pluralisme, kritik terhadap narasi besar (grand narratives), dan desentralisasi kurikulum sebagai fondasi pembelajaran yang lebih inklusif. Model pembelajaran kontemporer dituntut untuk mengintegrasikan aspek filosofis, teknologis, metodologis, strategis, dan psikologis dalam kerangka holistik yang mentransformasi pendidikan dari sekadar transfer pengetahuan yang kaku menjadi ruang pembebasan makna yang menghargai keragaman dan konteks.

4. Tantangan Literasi dan Ketahanan Informasi di Era Disinformasi

Salah satu tantangan paling krusial yang dihadapi pembelajaran konvensional adalah kegagalan dalam mengadopsi strategi ketahanan informasi di tengah gempuran disinformasi global. Dunia digital telah berkembang dengan kecepatan cahaya, sementara birokrasi pendidikan masih terjebak dalam pola pikir abad ke-20 yang lamban dan sangat birokratis.

Paradigma lama yang menganggap sekolah sebagai ruang steril dari pengaruh teknologi digital terbukti keliru dan justru membahayakan. Pendekatan konvensional sering kali mengandalkan pelarangan total terhadap penggunaan gawai, yang justru membuat siswa tidak terlatih saat mereka berada di luar pengawasan orang dewasa. Siswa sekolah dasar terpapar pada risiko siber yang kompleks tanpa memiliki perisai pelindung yang memadai dari lingkungan pendidikan formal mereka.

Padahal, yang dibutuhkan adalah sekolah menjadi laboratorium tempat siswa belajar menghadapi tantangan digital dengan bimbingan pendidik yang kompeten. Jika sekolah terus bersikap tertutup, maka siswa akan mencari jawaban sendiri di

internet yang belum tentu memberikan panduan yang benar dan sehat .

5. Tantangan Kemampuan Literasi Dasar: Menulis dan Membaca Kritis

Fenomena lain yang mengkhawatirkan adalah kemerosotan kemampuan literasi dasar akibat dominasi digital yang tidak diimbangi penguatan keterampilan konvensional. Penggunaan AI dalam tugas akademik, misalnya, telah mencetuskan keprihatinan serius mengenai integritas akademik. Banyak pelajar menggunakan alat seperti ChatGPT untuk menghasilkan tugas tanpa benar-benar memahami kandungannya, yang berujung pada lemahnya kemampuan berpikir kritis dan orisinalitas ide .

Lebih jauh lagi, terjadi kemerosotan dalam kemahiran menulis karena kurangnya penggunaan pena dan kertas. Tulisan tangan yang dahulunya menjadi asas dalam proses pembelajaran semakin terpinggirkan akibat ketergantungan terhadap perangkat elektronik . Padahal, penelitian di Swedia menunjukkan bahwa pembelajaran melalui buku cetak membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan membaca melalui layar . Berdasarkan temuan ini, Swedia bahkan memutuskan untuk menggunakan kembali buku cetak dalam sistem pendidikan mereka setelah mendapati pelajar mengalami penurunan pemahaman akibat terlalu bergantung pada perangkat digital.

Ketidakmampuan menulis dengan baik tidak hanya berdampak pada kualitas akademik, tetapi juga pada kemampuan mengekspresikan ide secara sistematis. Penulisan tangan memainkan peran penting dalam memperkuat ingatan, meningkatkan daya tumpuan, dan membantu pembentukan struktur pemikiran yang lebih teraatur.

6. Tantangan Infrastruktur dan Kesiapan Sumber Daya Manusia

Pembelajaran konvensional juga menghadapi tantangan eksternal berupa kesenjangan infrastruktur dan kesiapan SDM. Akses internet di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar) masih sangat terbatas, yang membuat sekolah-sekolah di lokasi tersebut kesulitan mengimplementasikan pembelajaran digital yang efektif meskipun mereka mungkin ingin bertransformasi .

Di sisi lain, literasi digital para pendidik juga perlu ditingkatkan secara signifikan. Banyak guru yang belum menguasai etika internet, manajemen pembelajaran daring, maupun integrasi teknologi dalam metode mengajar. Program pelatihan guru sering kali masih bersifat formalitas dan belum menyentuh aspek perubahan pola pikir terhadap peran teknologi dalam dunia pendidikan modern.

Tantangan SDM ini diperparah dengan kesenjangan akses teknologi antara sekolah di perkotaan dan pedesaan. Sekolah Penggerak, misalnya, dinilai lebih berhasil di kota karena fasilitas teknologi yang memadai, sementara guru di desa harus belajar banyak hal baru sekaligus sehingga sebagian merasa kewalahan.

E. Urgensi rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris

1. Ketidacukupan Paradigma Lama: Dari Neoliberal menuju Postdigital

Salah satu landasan teoretis terkuat yang mendukung urgensi rekonstruksi datang dari kritik terhadap paradigma neoliberal dalam pendidikan Bahasa Inggris. Alex Bacalja (Bacalja, 2026) dalam publikasinya di *English in Education* berargumentasi bahwa cara pandang neoliberal terhadap pendidikan Bahasa Inggris sudah tidak memadai untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia literasi dan sastra kontemporer.

Paradigma neoliberal cenderung mereduksi pendidikan Bahasa Inggris menjadi sekadar penguasaan keterampilan fungsional untuk kepentingan pasar kerja, dengan penekanan pada efisiensi, akuntabilitas, dan hasil yang terukur secara kuantitatif. Bacalja mengusulkan *narrative postdigital* sebagai alternatif yang lebih relevan. Narasi ini menawarkan cara pandang baru yang:

- Mengakui keterjalinan (entanglement) antara elemen manusia dan teknologi dalam praktik berbahasa.
- Mengaburkan batasan antara dunia digital dan analog, menyadari bahwa komunikasi kontemporer selalu berada di persilangan keduanya.
- Mendorong keterlibatan kritis dengan kompleksitas sosio-material dari komunikasi modern.

Temuan Bacalja, yang berasal dari analisis terhadap pengalaman guru Bahasa Inggris dalam menegosiasikan

hubungan antara digital dan pengajaran, menunjukkan bahwa reimaginasi terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris sangat mungkin dilakukan melalui kerangka postdigital, meskipun para guru masih terkendala oleh struktur neoliberal yang ada. Ini menjadi fondasi filosofis yang kokoh bagi urgensi rekonstruksi: kita perlu meninggalkan paradigma lama yang sempit dan mengadopsi paradigma baru yang lebih sesuai dengan realitas zaman.

2. Data Empiris Rendahnya Penguasaan Bahasa Inggris di Indonesia

Argumentasi filosofis di atas diperkuat oleh data empiris yang menunjukkan kondisi objektif penguasaan Bahasa Inggris di Indonesia. Menurut Laporan Indeks Kecakapan Bahasa Inggris 2022 EF, dengan skor 469, Indonesia berada di peringkat ke-81 dari 111 negara atau berada pada level B1 jika mengacu pada kerangka acuan *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). (Lie, 2023)

Lebih memprihatinkan lagi, laporan tersebut juga mengungkapkan adanya kesenjangan penguasaan antarkelompok usia dan wilayah perkotaan-perdesaan (urban-rural). Yang menarik sekaligus mengkhawatirkan, penguasaan bahasa Inggris pada rentang usia sekolah justru lebih rendah dibandingkan pada usia kerja. Temuan ini kontras dengan asumsi umum bahwa generasi muda (digital native) seharusnya lebih unggul dalam penguasaan bahasa asing karena paparan teknologi dan konten global yang lebih intensif.

Data ini menjadi indikator kuat bahwa strategi pembelajaran yang ada saat ini gagal menghasilkan outcomes yang optimal. Generasi digital, dengan segala potensi dan keakraban teknologi yang mereka miliki, belum berhasil mengonversi potensi tersebut menjadi kecakapan berbahasa Inggris yang memadai. Di sinilah urgensi rekonstruksi strategi pembelajaran menjadi sangat nyata.

3. Ketimpangan Akses dan Kesiapan Infrastruktur

Rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris tidak bisa dilepaskan dari isu keadilan sosial dan pemerataan akses. Anita Lie (Lie, 2023) dalam tulisannya di laman resmi Kemendikbudristek menegaskan bahwa tantangan besar bagi Indonesia justru pada demokratisasi bahasa Inggris, yaitu

pemerataan akses terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang bermutu bagi semua murid di Indonesia .

Saat ini, Bahasa Inggris dalam Kurikulum Merdeka baru berstatus sebagai mata pelajaran pilihan dua jam pelajaran (70 menit) per minggu di jenjang SD . Akibatnya, terjadi kesenjangan linguistik berdasarkan kelas sosial ekonomi. Sekolah-sekolah yang mampu (seperti SPK) tetap memberikan pembelajaran Bahasa Inggris intensif bahkan sebagai bahasa pengantar, sementara sebagian besar peserta didik lain tidak mendapatkan kesempatan belajar pada usia yang kritis.

Penelitian multi-situs di Jakarta Selatan dan Tangerang Selatan oleh Wahdini dkk. (Wahdini, 2025) mengkonfirmasi kesenjangan ini. Sekolah di Jakarta Selatan telah mengintegrasikan alat berbasis AI canggih, sementara sekolah di Tangerang Selatan masih mengandalkan platform dasar karena keterbatasan infrastruktur . Upaya inklusivitas seperti aktivitas berbasis smartphone dan sumber bilingual juga terhambat oleh kesenjangan ekonomi dan akses internet yang tidak stabil.

Dengan demikian, rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris harus dirancang dengan kesadaran penuh terhadap realitas ketimpangan ini. Strategi baru harus inklusif dan adaptif terhadap konteks, tidak hanya cocok untuk sekolah di perkotaan dengan akses teknologi memadai, tetapi juga untuk daerah dengan keterbatasan infrastruktur.

4. Perubahan Lanskap Teknologi: Era AI dan Konektivisme

Perkembangan teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI) , telah mengubah secara fundamental lanskap pembelajaran Bahasa Inggris. Workshop nasional "Reimagining ELT in the Age of AI" di Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR, 2026) menegaskan bahwa AI membawa perubahan signifikan dalam *English Language Teaching* (ELT) . Prinsip kunci yang disepakati adalah: "Pedagogi terlebih dahulu, teknologi kemudian. AI adalah alat—bukan guru, apalagi kurikulum" . Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi secara etis dan kreatif, tanpa kehilangan esensi pedagogi.

Di sisi lain, era digital menuntut pergeseran fundamental dalam cara kita memandang proses belajar itu sendiri. Rektor UNISMA, Prof. Junaidi, dalam ICON-ELT (Beritajatim, 2025) memperkenalkan konsep Konektivisme (Connectivism) sebagai

teori belajar yang relevan di era digital. Teori yang dikembangkan oleh George Siemens ini menyatakan bahwa:

- Belajar adalah proses menghubungkan simpul-simpul informasi yang tersebar di internet, buku, media massa, dan sumber lainnya.
- Kemampuan melihat hubungan antar-ide adalah keterampilan inti (core skill) saat ini.
- "Capacity to know more is more critical than what is currently known"—kapasitas untuk terus belajar dan menyerap hal baru jauh lebih penting daripada sekadar apa yang sudah diketahui saat ini.

Selain itu, metakognisi—kesadaran seseorang atas cara berpikirnya sendiri (*thinking about thinking*)—menjadi semakin penting. Pembelajar tidak hanya perlu menguasai materi, tetapi juga perlu menyadari bagaimana mereka belajar, strategi apa yang efektif, dan bagaimana mengevaluasi kinerja mereka sendiri.

Rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris harus mengakomodasi pergeseran paradigma ini, dari model transfer pengetahuan satu arah menuju model membangun jaringan belajar dan mengembangkan kapasitas metakognitif.

5. Inovasi Teknologi sebagai Katalisator, Bukan Tujuan

Berbagai inovasi teknologi telah membuktikan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Program S2 Pendidikan Bahasa Inggris UNESA (UNESA, 2025) memperkenalkan konsep IT-based Innovation in ELT yang mencakup pemanfaatan :

- Aplikasi berbasis AI untuk pembelajaran personal dan adaptif.
- Chatbots untuk praktik percakapan tanpa batas.
- Perangkat lunak adaptif yang menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.
- Gamification untuk meningkatkan motivasi dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- Analitik data untuk memantau kemajuan siswa secara real-time.

Penelitian di tingkat sekolah dasar oleh Kinasih & Wijayanti (Kinasih, 2024) juga menegaskan bahwa kompetensi guru dalam

menggunakan teknologi digital sangat krusial untuk memaksimalkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa . Guru perlu meningkatkan literasi teknologi untuk mengoperasikan perangkat dan aplikasi pendidikan, karena inovasi dalam menggunakan teknologi akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan memotivasi siswa .

Buku *Teaching English in the Digital Age: Technology Integration and Contextual Approaches* (Sabrina, 2025) menghadirkan kajian mendalam tentang transformasi pembelajaran Bahasa Inggris di era digital, mengedepankan integrasi teknologi dan pendekatan kontekstual dengan pemanfaatan e-learning, media sosial, dan literasi digital sebagai instrumen utama .

Namun, perlu ditegaskan bahwa teknologi adalah katalisator, bukan tujuan. Seperti dinyatakan dalam ICON-ELT 2025, "meskipun teknologi sangat membantu, ada batasan etis dan humanis yang tidak boleh dilanggar. Tetap ada human touch-nya, ada kombinasi sentuhan manusia selain dari AI itu sendiri".

F. Implikasi terhadap peran guru dan institusi pendidikan

Rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang telah diuraikan urgensinya tidak akan memiliki makna tanpa perubahan nyata pada aktor utama pelaksana pendidikan: guru sebagai ujung tombak pembelajaran dan institusi pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, program studi) sebagai sistem yang menaungi dan memberdayakan para guru. Sub-bab ini akan memetakan secara sistematis implikasi-implikasi tersebut, dengan merujuk pada kerangka teoretis dan temuan riset terkini.

1. Implikasi terhadap Peran Guru: Dari Pusat Pengetahuan Menuju Fasilitator Pembelajaran Digital

Transformasi paradigma pembelajaran menuntut perubahan fundamental pada peran guru. Guru tidak lagi dapat bertahan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (*sage on the stage*), melainkan harus bertransformasi menjadi fasilitator, mentor, dan desainer pengalaman belajar (*guide on the side*). Beberapa implikasi spesifik terhadap peran guru adalah sebagai berikut:

a. Guru sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Pendekatan Konstruktivisme

Pendekatan konstruktivisme, yang menekankan pembangunan pengetahuan secara aktif oleh siswa, menempatkan guru pada posisi yang berbeda secara fundamental. Penelitian tentang implementasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa peran guru bergeser menjadi:

- Motivator yang mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan sendiri.
- Fasilitator yang membantu siswa mencari dan menemukan sumber belajar serta informasi yang relevan.
- Pembimbing yang mengarahkan proses eksplorasi dan penemuan siswa, bukan sekadar menyampaikan materi jadi .
- Manajer kelas yang mampu menciptakan lingkungan belajar kondusif untuk konstruksi pengetahuan secara kolaboratif .

Dalam kerangka ini, guru tidak lagi menjadi "penyampai informasi utama", melainkan lebih berperan dalam membuka akses, memberikan scaffolding, dan merayakan proses penemuan siswa . Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan hasil belajar siswa secara signifikan .

b. Guru sebagai Desainer Pembelajaran Adaptif dengan AI

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) membawa implikasi besar terhadap peran guru. Penelitian oleh Apriliana (Apriliana, 2025) menegaskan bahwa guru berperan penting dalam memastikan penggunaan AI yang tepat, baik dalam pemilihan teknologi maupun dalam membimbing siswa untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan efektif . Guru dituntut untuk:

- Memilih dan mengevaluasi teknologi AI (chatbot pembelajaran, aplikasi penerjemahan, platform adaptif) yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- Mengintegrasikan AI ke dalam pembelajaran secara terstruktur sehingga mampu mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kontekstual dan fleksibel.

- Membimbing siswa dalam menggunakan AI secara etis dan bertanggung jawab, bukan sekadar menjadi konsumen pasif teknologi .

Dengan demikian, keterlibatan aktif guru dalam penggunaan AI tidak hanya memperkuat penguasaan Bahasa Inggris peserta didik, tetapi juga membentuk kompetensi digital yang relevan di era teknologi .

c. Guru sebagai Pengembang Literasi Digital dan Pemikiran Kritis

Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Prof. Abdul Mu'ti, menegaskan bahwa teknologi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun dalam penerapannya banyak siswa yang belum dapat membedakan informasi berdasarkan fakta dan hoaks . Di sinilah peran guru menjadi krusial sebagai:

- Pemandu literasi digital, yang mengajarkan siswa cara mengevaluasi kredibilitas sumber informasi daring.
- Pelatih berpikir kritis, yang mendorong siswa untuk tidak menerima informasi mentah-mentah, tetapi menganalisis, membandingkan, dan menyintesis dari berbagai sumber.
- Pengembang kekuatan tekstual siswa, sebagaimana disampaikan Martin Moore, bahwa dalam pembelajaran bahasa, guru berperan dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan memproduksi teks secara kritis .

Pembelajaran bahasa, dalam perspektif ini, bukan hanya tentang menguasai kosakata dan tata bahasa, tetapi juga sebagai pelatihan untuk berpikir logis dan koheren yang esensial dalam dunia yang semakin kompleks .

d. Guru sebagai Pembelajar Sepanjang Hayat (Lifelong Learner)

Implikasi paling mendasar adalah bahwa guru sendiri harus menjadi pembelajar sepanjang hayat. Penelitian oleh Nurholis, Mirizon, dan Amrullah (Nurholis, 2025) terhadap guru Bahasa Inggris di Indonesia menunjukkan bahwa para guru secara aktif terlibat dalam pengembangan profesional melalui:

- Kegiatan webinar dan lokakarya.
- Program dukungan institusi dan pemerintah.
- Pembelajaran informal secara mandiri.

Penelitian tersebut, dengan menggunakan kerangka Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu), menemukan

bahwa kompetensi digital guru berada pada tingkat "Ahli" (*Expert*) dan mereka memiliki sikap positif terhadap integrasi teknologi . Namun, temuan ini perlu disikapi secara hati-hati karena penelitian lain menunjukkan masih adanya kesenjangan kompetensi digital, terutama di daerah dengan keterbatasan akses.

Guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi digital mereka karena kompetensi digital bukan sekadar keterampilan tambahan, melainkan kebutuhan dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, inovatif, dan adaptif di abad ke-21.

2. Implikasi terhadap Institusi Pendidikan

Perubahan peran guru tidak akan terjadi secara optimal tanpa dukungan sistemik dari institusi pendidikan tempat mereka bernaung. Institusi pendidikan (sekolah, fakultas, program studi, dinas pendidikan) memiliki tanggung jawab untuk menciptakan ekosistem yang memungkinkan transformasi tersebut terjadi.

a. Rekonstruksi Kurikulum yang Responsif dan Adaptif

Implikasi pertama dan paling mendasar adalah perlunya rekonstruksi kurikulum. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Jember (Inggris, 2025), misalnya, telah melaksanakan rekonstruksi kurikulum dengan fokus pada:

- Penyelarasan struktur mata kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang mencakup kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian .
- Penguatan mata kuliah pilihan yang memberikan ruang bagi mahasiswa mengembangkan potensi diri, minat akademik, dan keahlian spesifik sesuai arah karier .
- Integrasi nilai karakter, kolaborasi lintas disiplin, dan pendekatan project-based learning yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21
- Pembekalan keterampilan berpikir kritis, literasi digital, serta kepekaaan terhadap isu-isu global.

Kurikulum baru hasil rekonstruksi ini dijadwalkan diimplementasikan pada tahun akademik 2026/2027, menunjukkan bahwa perubahan kurikulum adalah proses berkelanjutan yang memerlukan perencanaan matang .

b. Penguatan Kompetensi Digital Guru melalui Pelatihan Berkelanjutan

Penelitian Apriliana (Apriliana, 2025) menyarankan perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru agar integrasi AI dalam pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal dan berkesinambungan. Institusi pendidikan memiliki peran strategis untuk:

- Menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan secara rutin, seperti pendampingan implementasi English as a Medium of Instruction (EMI) yang dilakukan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris UINSA kepada guru-guru SD.
- Memfasilitasi program pengembangan profesional berkelanjutan (*continuing professional development*) yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk alumni dan mitra sekolah.
- Membangun kemitraan dengan lembaga lain untuk memperkaya wawasan dan praktik baik, seperti kerjasama dengan lembaga kursus, pusat tes, atau universitas luar negeri.

Pendampingan penyusunan modul ajar bagi guru Bahasa Inggris di Kota Makassar, misalnya, menggunakan metode *participatory learning and action* (PLA) yang berorientasi pada hasil dan mengutamakan proses belajar bersama. Pendekatan seperti ini terbukti efektif karena guru tidak hanya diberi materi, tetapi juga didampingi hingga menghasilkan produk (modul ajar) yang siap digunakan.

c. Penyediaan Infrastruktur Teknologi yang Memadai dan Merata

Institusi pendidikan bertanggung jawab menyediakan infrastruktur yang memungkinkan transformasi digital berjalan lancar. Tantangan di Indonesia adalah kesenjangan akses teknologi antara perkotaan dan pedesaan, serta antara sekolah yang mampu dan kurang mampu. Penelitian multi-situs oleh Wahdini dkk. (Wahdini, 2025) menunjukkan bahwa sekolah di Jakarta Selatan telah mengintegrasikan alat berbasis AI canggih, sementara sekolah di Tangerang Selatan masih mengandalkan platform dasar karena keterbatasan infrastruktur.

Implikasinya, institusi pendidikan perlu:

- Melakukan pemetaan kebutuhan infrastruktur teknologi di masing-masing unit.

- Mengalokasikan anggaran untuk pengadaan perangkat, peningkatan koneksi internet, dan langganan platform pembelajaran berkualitas.
- Mengembangkan solusi kreatif untuk daerah dengan keterbatasan, seperti pemanfaatan sumber belajar offline atau aktivitas berbasis smartphone yang tidak membutuhkan bandwidth besar.

d. Membangun Ekosistem Pembelajaran yang Terintegrasi dan Terukur

Tantangan pembelajaran Bahasa Inggris di era digital tidak bisa diselesaikan secara parsial. Diperlukan ekosistem pembelajaran yang terintegrasi, mulai dari pemetaan kemampuan awal hingga pengakuan hasil belajar. Model A2E (Assessment to Enhancement) yang dikembangkan oleh TBI dan UTC, misalnya, menawarkan pendekatan sistematis yang meliputi:

- Assessment untuk mengukur kemampuan awal melalui tes terstandar (TOEFL, TOEIC, IELTS).
- Enhancement melalui program peningkatan yang fokus pada kemampuan praktis sesuai kebutuhan.
- Recognition melalui sertifikasi yang diakui global dan jalur lanjutan pengembangan karier .

Institusi pendidikan dapat mengadopsi pendekatan serupa dengan membangun kolaborasi lintas sektor bersama pusat bahasa, lembaga kursus, asosiasi profesi, dan dunia industri . Pendekatan ini memastikan bahwa proses peningkatan kemampuan bahasa Inggris tidak berbasis asumsi, melainkan didasarkan pada data dan hasil nyata yang terukur.

e. Mengadopsi Kerangka Teoretis yang Relevan: Konektivisme dan Deep Learning

Institusi pendidikan juga perlu secara eksplisit mengadopsi kerangka teoretis yang relevan dengan era digital dalam kebijakan kurikuler dan pedagogis mereka. Konferensi Internasional ELT 2025 di Universitas Islam Malang (Malang, 2025), misalnya, menempatkan Teori Konektivisme (Connectivism) sebagai tema utama . Teori ini menekankan tiga prinsip:

1. Pembelajaran sebagai proses menghubungkan berbagai sumber informasi.

2. Kemampuan melihat koneksi antarbidang sebagai keterampilan inti.
3. Pentingnya menjaga hubungan informasi untuk pembelajaran sepanjang hayat .

Selain itu, pendekatan pembelajaran mendalam (Deep Learning) yang menekankan pembelajaran yang mindful, meaningful, dan joyful juga perlu diintegrasikan . Teknologi, dalam kerangka ini, berfungsi untuk mendukung terciptanya pengalaman belajar yang fleksibel dan menyenangkan, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Sinergi Guru dan Institusi: Sebuah Keharusan

Implikasi terhadap guru dan institusi pendidikan tidak dapat berjalan sendiri-sendiri. Dibutuhkan sinergi dan saling mendukung antara keduanya:

Dimensi	Peran Guru	Peran Institusi
Kurikulum	Mengimplementasikan kurikulum secara kreatif dan kontekstual	Menyusun kerangka kurikulum yang responsif dan adaptif
Kompetensi Digital	Meningkatkan kompetensi secara mandiri dan berkelanjutan	Menyediakan pelatihan, pendampingan, dan sumber belajar
Infrastruktur	Memanfaatkan teknologi yang tersedia secara optimal	Menyediakan infrastruktur yang memadai dan merata
Inovasi	Mengeksplorasi dan menguji pendekatan baru	Menciptakan budaya yang mendukung inovasi dan kolaborasi
Jaringan	Membangun jejaring dengan sesama guru dan praktisi	Memfasilitasi kemitraan strategis lintas sektor

BAB 2

Landasan Teoretis Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Digital

A. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa

1. Hakikat dan Filosofi Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang paling berpengaruh dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengajaran bahasa. Secara fundamental, konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik, melainkan harus dikonstruksi secara aktif oleh pembelajar itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam perspektif ini, pembelajaran bukanlah proses menerima informasi secara pasif, melainkan proses aktif di mana peserta didik membangun makna dari pengalaman mereka.

Filosofi konstruktivisme berangkat dari pemahaman bahwa realitas tidak bersifat objektif dan tunggal, melainkan majemuk dan dikonstruksi oleh individu berdasarkan pengalaman dan interaksi sosialnya. Dalam konteks pembelajaran bahasa, hal ini berarti bahwa kemampuan berbahasa tidak cukup diajarkan melalui hafalan tata bahasa dan kosakata, melainkan harus dialami dan digunakan dalam konteks komunikasi yang bermakna. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk menggunakan bahasa target dalam situasi autentik, sehingga mereka dapat membangun pemahaman tentang bagaimana bahasa tersebut berfungsi dalam kehidupan nyata.

2. Akar Teoretis: Piaget dan Vygotsky

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari dua tokoh utama yang meletakkan fondasinya: Jean Piaget dan Lev Vygotsky (Press, 2004). Keduanya

memberikan perspektif yang saling melengkapi tentang bagaimana manusia membangun pengetahuan.

a. Piaget dan Individual Konstruktivisme

Piaget (Piaget, 1977) memandang bahwa pengetahuan dikonstruksi secara individual melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema (struktur kognitif) yang telah dimiliki, sementara akomodasi terjadi ketika individu harus memodifikasi skema yang ada karena informasi baru tidak sesuai dengan skema lama. Dalam pembelajaran bahasa, perspektif Piaget menekankan pentingnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui eksplorasi dan penemuan. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk merefleksikan pemahaman mereka dan membangun konsep kebahasaan melalui pengalaman langsung.

b. Vygotsky dan Sosial Konstruktivisme

Berbeda dengan Piaget yang lebih menekankan aspek individual, Vygotsky menempatkan interaksi sosial sebagai jantung proses konstruksi pengetahuan. Teori sosiokultural Vygotsky menegaskan bahwa fungsi-fungsi kognitif manusia berasal dari interaksi sosial dalam konteks budaya tertentu (Vygotsky, 1978). Dua konsep kunci dari Vygotsky yang sangat relevan dengan pembelajaran bahasa adalah:

1. *Zone of Proximal Development (ZPD)*: ZPD didefinisikan sebagai jarak antara tingkat perkembangan aktual (kemampuan memecahkan masalah secara mandiri) dan tingkat perkembangan potensial (kemampuan memecahkan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih mampu). Dalam pembelajaran bahasa, ZPD menjadi landasan pentingnya scaffolding—dukungan sementara yang diberikan guru atau teman sebaya untuk membantu peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi (Lantolf, 2006).
2. *Mediasi melalui Alat dan Simbol*: Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif dimediasi oleh alat-alat psikologis, termasuk bahasa, tulisan, dan teknologi. Di era digital, konsep ini menjadi sangat relevan karena teknologi informasi dan komunikasi berperan sebagai alat mediasi baru yang dapat memperluas ZPD peserta didik. Platform digital, media sosial, dan aplikasi pembelajaran menjadi "alat" yang memungkinkan terjadinya

interaksi sosial dan konstruksi pengetahuan lintas batas ruang dan waktu.

3. Prinsip-Prinsip Konstruktivisme dalam Pembelajaran Bahasa

Berdasarkan pemikiran Piaget dan Vygotsky (Sulindra, 2024), sejumlah prinsip konstruktivisme dapat diidentifikasi dan diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa :

1. Pembelajaran Aktif dan Berpusat pada Peserta Didik (Student-Centered): Peserta didik adalah subjek aktif yang membangun pengetahuan mereka sendiri, bukan objek pasif yang menerima transfer pengetahuan dari guru. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi dan menyediakan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi dan penemuan.
2. Pentingnya Tugas Autentik (Authentic Tasks): Pembelajaran harus melibatkan tugas-tugas yang mencerminkan situasi dunia nyata. Dalam konteks bahasa, ini berarti peserta didik harus diberi kesempatan untuk menggunakan bahasa target dalam komunikasi yang bermakna, seperti berdiskusi, presentasi, menulis teks untuk audiens nyata, atau berinteraksi dengan penutur asli melalui media sosial .
3. Pembelajaran Sosial dan Kolaboratif: Interaksi dengan orang lain merupakan komponen esensial dalam konstruksi pengetahuan. Diskusi kelompok, kerja berpasangan, proyek kolaboratif, dan umpan balik dari teman sebaya menjadi strategi penting dalam pembelajaran bahasa konstruktivis . Melalui interaksi, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka, melihat perspektif yang berbeda, dan bersama-sama membangun makna.
4. Konteks yang Bermakna: Pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari konteks di mana ia digunakan. Pembelajaran bahasa harus dilakukan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan peserta didik, bukan melalui latihan-latihan yang artifisial dan terisolasi. Misalnya, pembelajaran kosakata akan lebih efektif jika dikaitkan dengan topik-topik yang menarik dan dekat dengan keseharian peserta didik.
5. Pembelajaran sebagai Proses, Bukan Produk: Konstruktivisme lebih menekankan pada proses berpikir dan bagaimana pengetahuan dibangun, bukan hanya pada hasil akhir. Oleh karena itu, proses refleksi, metakognisi (kesadaran akan cara

berpikir sendiri), dan dokumentasi perjalanan belajar menjadi aspek yang penting .

6. Penghargaan terhadap Keberagaman Perspektif: Karena pengetahuan dikonstruksi secara individual, setiap peserta didik dapat memiliki pemahaman yang berbeda terhadap materi yang sama. Perbedaan ini bukan suatu kesalahan, melainkan kekayaan yang perlu dihargai dan didiskusikan dalam proses pembelajaran.

4. Konstruktivisme dan Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Di era digital, teori konstruktivisme menemukan relevansi yang semakin kuat. Teknologi informasi dan komunikasi menyediakan lingkungan yang sangat kondusif bagi implementasi prinsip-prinsip konstruktivis. Penelitian terkini menunjukkan bahwa integrasi teknologi instruksional dalam kerangka konstruktivisme dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif . Beberapa bentuk integrasi tersebut antara lain:

a. Media Sosial sebagai Ruang Konstruksi Pengetahuan

Studi oleh Wahdini dkk. (Wahdini, 2025) terhadap 108 mahasiswa EFL di Jakarta mengungkapkan bahwa platform media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan WhatsApp berfungsi sebagai alat interaktif yang memfasilitasi komunikasi autentik, meningkatkan keterampilan bahasa Inggris (baik tertulis maupun lisan), serta memperbaiki strategi pembelajaran, keterlibatan, dan kinerja akademik . Media sosial menyediakan tugas-tugas autentik dan akses ke jaringan informasi yang beragam, selaras dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui interaksi sosial dan tugas bermakna.

b. Lingkungan Virtual dan Metaverse

Penelitian eksperimental oleh Çelik & Ersanli (Çelik, 2025) terhadap 106 siswa sekolah menengah atas di Turki membuktikan bahwa pembelajaran berbasis metaverse yang dirancang berdasarkan teori konstruktivis sosial menghasilkan peningkatan signifikan pada skor menyimak (listening) dan tingkat determinasi diri siswa . Lingkungan metaverse menyediakan konteks autentik, meningkatkan keterlibatan melalui tugas-tugas interaktif sosial, dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Temuan ini

menegaskan bahwa teknologi imersif dapat menjadi ruang yang efektif untuk konstruksi pengetahuan secara kolaboratif.

c. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik oleh Arifah (Arifah, 2025) untuk siswa kelas IV SD menunjukkan hasil yang sangat positif. Multimedia yang dikembangkan menggunakan platform Genially memuat fitur-fitur interaktif seperti simulasi, video animasi interaktif, *mini-games*, dan forum diskusi. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa membangun pemahaman mereka secara mandiri (sesuai prinsip Piaget) sekaligus berinteraksi dengan pengguna lain (sesuai prinsip Vygotsky). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari 35,15 (*pre-test*) menjadi 87,65 (*post-test*).

d. Gamifikasi dan Flipped Classroom

Studi oleh Tursunov dkk. (K. Tursunov, 2025) mengidentifikasi bahwa penggunaan gamifikasi, flipped classroom, dan pendekatan kolaboratif dalam kerangka pedagogi konstruktivis dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inklusif. Elemen permainan dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan, sementara model *flipped classroom* (di mana peserta didik mempelajari materi di rumah melalui video dan menggunakan waktu kelas untuk diskusi dan praktik) memberikan ruang lebih besar untuk interaksi sosial dan konstruksi pengetahuan secara kolaboratif.

e. Teknologi Pencerminan Layar (Screen Mirroring)

Penelitian oleh Siswanto (Siswanto, 2024) menunjukkan bahwa teknologi pencerminan layar nirkabel dapat menjadi alat yang ampuh untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris dengan mendorong pembelajaran konstruktivis. Teknologi ini memungkinkan guru untuk bergerak bebas dan secara aktif berinteraksi dengan siswa, mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman. Guru dapat menyesuaikan pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam, memfasilitasi pelatihan individual dengan menyajikan informasi yang berbeda yang disesuaikan untuk setiap siswa atau kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menghargai keberagaman dan memberikan ruang bagi pembelajaran yang dipersonalisasi.

5. Pedagogi Dialogis Sosio-Konstruktivis dalam Pembelajaran Bahasa

Sebagai sintesis dari berbagai pemikiran di atas, Abdallah (Abdallah, 2024) mengusulkan sebuah model pedagogi yang disebut "Blended Dialogic Socio-Constructivist Pedagogy".

Pedagogi ini menekankan pentingnya sinergi antara aspek individual dan sosial dalam pembelajaran. Argumentasi utamanya adalah bahwa teknologi saja tidak akan mengubah pedagogi; yang terpenting adalah pendekatan terhadap teknologi itu sendiri.

Model ini menggabungkan:

- Kebebasan individual untuk refleksi dan tugas mandiri (individual konstruktivisme Piaget).
- Interaksi sosial seperti kerja berpasangan dan diskusi kelompok untuk konstruksi pengetahuan kolaboratif (sosial konstruktivisme Vygotsky).

Progresi dari aktivitas yang terkontrol dan tatap muka menuju aktivitas yang lebih bebas dan daring membantu mengonsolidasi ide-ide baru dan menguasai keterampilan berbahasa. Pendekatan ini sangat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Inggris karena menggerakkan pembelajaran bahasa dari fungsi mental yang terisolasi menuju komunikasi dunia nyata, serta mendorong metafora partisipatif dalam pembelajaran bahasa.

Abdallah menyimpulkan bahwa pembelajaran campuran (blended learning), yang menggabungkan teknologi web dengan pedagogi tradisional, sangat penting untuk melibatkan peserta didik dalam dialog dan praktik yang bermakna.

6. Tantangan Implementasi Konstruktivisme Berbasis Teknologi

Meskipun integrasi teknologi dalam kerangka konstruktivisme menawarkan potensi besar, sejumlah tantangan perlu diantisipasi :

1. Kesenjangan Digital (Digital Divide) : Tidak semua peserta didik dan institusi memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan internet berkualitas. Hal ini dapat menciptakan ketimpangan dalam kesempatan belajar.
2. Kesiapan Guru: Implementasi pendekatan konstruktivis berbasis teknologi menuntut kompetensi guru yang tidak hanya menguasai pedagogi, tetapi juga literasi digital. Guru perlu dilatih untuk merancang dan memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan

prinsip konstruktivis dengan bantuan teknologi. Penelitian Cretu & Popa (Popa, 2024) mengidentifikasi bahwa "kurangnya pelatihan guru" dan "dukungan institusional" merupakan tantangan utama dalam implementasi .

3. **Beban Kognitif (Cognitive Load) :** Lingkungan digital yang kaya fitur, seperti metaverse, berpotensi meningkatkan beban kognitif peserta didik jika tidak dirancang dengan hati-hati . Desain pembelajaran harus mempertimbangkan prinsip-prinsip multimedia learning agar teknologi benar-benar mendukung, bukan menghambat, proses konstruksi pengetahuan.
4. **Resistensi terhadap Perubahan:** Baik guru maupun institusi mungkin menunjukkan resistensi terhadap perubahan dari paradigma pembelajaran tradisional menuju paradigma konstruktivis berbasis teknologi .

B. Teori konektivisme dan pembelajaran jaringan

1. Latar Belakang Kemunculan Konektivisme

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat di penghujung abad ke-20 dan awal abad ke-21 telah mengubah secara fundamental cara manusia hidup, berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Kemunculan internet, media sosial, dan berbagai platform digital telah menciptakan lanskap informasi yang sangat berbeda dari era sebelumnya. Dalam konteks inilah, teori-teori belajar klasik seperti behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme mulai dipertanyakan relevansinya.

George Siemens dan Stephen Downes (Siemens, 2010), dua pemikir di bidang teknologi pendidikan, berargumen bahwa teori-teori belajar yang ada dikembangkan pada masa di mana teknologi belum menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari . Teori-teori tersebut, menurut mereka, terlalu berfokus pada proses internal individu (kognitivisme) atau interaksi dalam kelompok kecil (konstruktivisme sosial), dan belum cukup mampu menjelaskan bagaimana belajar terjadi dalam ekosistem digital yang kompleks, dinamis, dan terhubung secara luas.

Sebagai respons terhadap keterbatasan ini, pada tahun 2005, George Siemens (Siemens, 2010) memperkenalkan teori konektivisme (connectivism) sebagai sebuah teori belajar baru untuk era digital . Konektivisme hadir dengan tawaran paradigma yang berbeda: bahwa pengetahuan tidak lagi semata-mata berada

dalam diri individu, tetapi tersebar di berbagai sistem, jaringan, dan teknologi yang saling terhubung. Belajar, dalam perspektif ini, tidak hanya tentang apa yang diketahui seseorang, tetapi juga tentang kemampuan untuk mengakses, menghubungkan, dan memanfaatkan informasi dari jaringan pengetahuan yang lebih luas.

2. Tokoh Pencetus: George Siemens dan Stephen Downes

Konektivisme pertama kali dikemukakan oleh George Siemens melalui artikelnya yang berjudul "*Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*" (Downes, 2005) dan kemudian dikembangkan lebih lanjut bersama Stephen Downes. Keduanya kemudian menjadi tokoh sentral dalam mempopulerkan teori ini, salah satunya melalui penyelenggaraan kursus online fenomenal yang diberi nama CCK08 (Connectivism and Connective Knowledge) pada tahun 2008 melalui University of Manitoba, Kanada.

Kursus CCK08 ini menjadi tonggak penting karena merupakan salah satu contoh pertama dari apa yang kemudian dikenal sebagai Massive Open Online Course (MOOC). Lebih dari 2000 peserta dari seluruh dunia mendaftar untuk mengikuti kursus ini, meskipun hanya 24 orang yang terdaftar untuk mendapatkan kredit akademik formal. Dalam kursus ini, para peserta tidak hanya mempelajari teori konektivisme, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui praktik belajar dalam jaringan yang terbuka, beragam, dan otonom.

3. Prinsip-Prinsip Utama Konektivisme

Siemens dan Downes merumuskan sejumlah prinsip inti yang menjadi fondasi teori konektivisme. Prinsip-prinsip ini telah dirangkum dalam berbagai sumber akademik dan menjadi pedoman dalam implementasi pembelajaran berbasis jaringan.

a. Prinsip Belajar Menurut George Siemens

George Siemens merumuskan delapan prinsip utama konektivisme:

1. Belajar dan pengetahuan terletak pada keragaman pendapat.
2. Belajar adalah proses menghubungkan simpul-simpul informasi atau sumber-sumber pengetahuan khusus.
3. Belajar dapat berada pada perangkat non-manusia (seperti database, website, atau perangkat lunak).

4. Kapasitas untuk mengetahui lebih banyak hal lebih penting daripada apa yang sudah diketahui saat ini.
5. Memupuk dan memelihara koneksi diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran yang berkelanjutan.
6. Kemampuan untuk melihat hubungan antar bidang, ide, dan konsep adalah keterampilan inti (core skill).
7. Pembelajaran yang mutakhir (up-to-date) adalah tujuan utama dari semua aktivitas pembelajaran konektivis.
8. Pengambilan keputusan itu sendiri adalah proses belajar. Memilih apa yang akan dipelajari dan memaknai informasi yang masuk dipandang oleh lensa realitas yang berubah-ubah. Sementara itu, apa yang benar saat ini, bisa saja salah di kemudian hari karena perubahan informasi .

b. Karakteristik Konektivisme Menurut Stephen Downes

Stephen Downes, di sisi lain, menekankan empat karakteristik kunci yang harus ada dalam lingkungan belajar yang menerapkan prinsip konektivisme, yaitu: otonomi (autonomy) , keberagaman (diversity) , keterbukaan (openness) , dan keterhubungan/interaktivitas (connectedness/interactivity) .

- Otonomi: Pembelajar memiliki kendali atas tujuan, cara, dan sumber belajar mereka sendiri.
- Keberagaman: Jaringan pembelajaran harus terdiri dari perspektif, latar belakang, dan sumber informasi yang beragam.
- Keterbukaan: Akses terhadap informasi, ide, dan partisipasi dalam jaringan bersifat terbuka bagi siapa saja.
- Keterhubungan: Pembelajar terhubung satu sama lain dan dengan berbagai sumber pengetahuan dalam suatu jaringan yang dinamis.

4. Konsep-Konsep Kunci dalam Konektivisme

Beberapa konsep turunan dari prinsip-prinsip di atas menjadi sangat penting dalam memahami aplikasi konektivisme:

a. Pengetahuan Tersebar dalam Jaringan (Knowledge Distributed in Networks)

Dalam konektivisme, pengetahuan dipahami tidak lagi tersentralisasi pada individu atau institusi tertentu, melainkan tersebar di seluruh simpul (nodes) dalam sebuah jaringan (network) . Simpul ini bisa berupa individu, organisasi, website, database, buku, artikel jurnal, atau bahkan kecerdasan buatan (AI) . Belajar adalah kemampuan untuk mengakses simpul-

simpul ini dan membangun koneksi yang bermakna di antara mereka. Seperti dijelaskan dalam perkuliahan S3 Teknologi Pendidikan UNESA, "belajar tidak berhenti di ruang kelas. Ia terjadi di setiap titik koneksi — di media sosial, forum diskusi, basis data daring, bahkan dalam sistem kecerdasan buatan".

b. Kemampuan Melihat Koneksi sebagai Keterampilan Inti (Ability to See Connections)

Di era banjir informasi, kemampuan untuk sekadar menghafal fakta menjadi kurang relevan. Yang jauh lebih penting adalah kemampuan untuk melihat pola, menghubungkan ide-ide dari berbagai bidang, dan mensintesis informasi menjadi pemahaman yang baru. Keterampilan inilah yang disebut sebagai *core skill* atau keterampilan inti dalam konektivisme. Sebagaimana ditekankan dalam Konferensi Internasional ELT 2025 di Universitas Islam Malang, "kemampuan melihat koneksi antarbidang sebagai keterampilan inti" menjadi salah satu prinsip utama yang diangkat.

c. Kapasitas untuk Mengetahui Lebih Penting daripada Pengetahuan Saat Ini (Capacity to Know More)

Siemens dengan tegas menyatakan bahwa "the pipe is more important than the content within the pipe" (saluran/pipa lebih penting daripada konten di dalamnya). Maksudnya, kemampuan untuk terus mengakses dan menyaring informasi yang terus berubah (*capacity to know more*) jauh lebih krusial daripada sekadar mengandalkan pengetahuan yang sudah dimiliki saat ini. Ini adalah fondasi dari konsep pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Di era di mana pengetahuan berubah dengan cepat, apa yang benar hari ini bisa saja menjadi usang atau salah di masa depan.

d. Personal Learning Network (PLN) dan Komunitas Belajar Online

Konektivisme mendorong pembelajar untuk secara aktif membangun Jaringan Pembelajaran Pribadi atau Personal Learning Network (PLN). PLN adalah jaringan yang sengaja dibangun dan dipelihara oleh seorang pembelajar, yang terdiri dari koneksi dengan orang lain (pakar, kolega, teman sebaya) dan sumber daya (blog, jurnal online, forum, media sosial) yang dapat mendukung proses belajar mereka. Platform seperti LinkedIn, ResearchGate, Google Scholar, Mendeley, dan berbagai forum diskusi online menjadi contoh ruang di mana mahasiswa dan akademisi dapat membangun PLN mereka. Selain PLN,

keterlibatan dalam komunitas belajar online (online learning communities) juga menjadi strategi penting dalam pembelajaran konektivistik .

5. Konektivisme dan Pembelajaran Bahasa Inggris (ELT)

Teori konektivisme memiliki relevansi yang sangat kuat dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL/ELT) di era digital. Beberapa penelitian dan praktik terkini menunjukkan bagaimana teori ini diaplikasikan.

a. Media Sosial sebagai Ruang Belajar Bahasa

Studi oleh Wahdini dkk. (Wahdini, 2025) terhadap 108 mahasiswa EFL di Jakarta mengungkapkan bahwa platform media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan WhatsApp telah berfungsi sebagai alat interaktif yang memfasilitasi komunikasi autentik, meningkatkan keterampilan bahasa Inggris (baik tertulis maupun lisan), serta memperbaiki strategi pembelajaran, keterlibatan, dan kinerja akademik . Media sosial menyediakan tugas-tugas autentik dan akses ke jaringan informasi yang beragam, selaras dengan prinsip konstruktivisme dan konektivisme. Dengan kata lain, media sosial bukan lagi sekadar tempat bersosialisasi, tetapi telah menjelma menjadi ekosistem belajar bahasa yang dinamis.

b. Manfaat dan Tantangan Implementasi Konektivisme dalam ELT

Penelitian oleh Azizah dkk. (Azizah, 2024) mengkaji persepsi guru tentang manfaat dan tantangan penerapan konektivisme dalam pengajaran Bahasa Inggris. Manfaat yang dirasakan antara lain adalah pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik karena adanya integrasi teknologi . Namun, penelitian yang sama juga mengidentifikasi tantangan, terutama yang berkaitan dengan kesiapan fisik, psikologis, dan literasi digital guru . Integrasi teknologi yang menjadi inti dari konektivisme menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kompetensi digital yang memadai. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kesenjangan akses teknologi dan kesiapan SDM masih menjadi tantangan di berbagai konteks, termasuk di Indonesia .

c. Pengembangan Kompetensi Guru melalui Pendekatan Konektivisme

Konektivisme tidak hanya relevan untuk pembelajaran siswa, tetapi juga untuk pengembangan profesional guru. Sebuah

studi disertasi oleh Chen (Chen, 2024) meneliti dampak model Learning by Design (LBD) yang diilhami oleh konektivisme terhadap pengembangan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) pada calon guru EFL. Hasilnya menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan TPACK para calon guru, berkat adanya bimbingan dosen (scaffolding), pembelajaran kolaboratif, dan kesempatan untuk merancang dan mempraktikkan pembelajaran secara autentik. Ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip konektivisme—seperti belajar melalui jaringan dan kolaborasi—dapat menjadi kerangka yang ampuh untuk mempersiapkan pendidik di era digital.

Di tingkat yang lebih lanjut, sebuah studi tahun 2025 dalam jurnal *Professional Development in Education* memperkenalkan model pengembangan profesional (PD) (Education, 2025) berbasis konektivisme yang bertujuan untuk meningkatkan literasi AI pada guru bilingual/ESL. Model ini menekankan pembelajaran non-linear dan jaringan pengetahuan yang dinamis, dan terbukti mampu mengubah persepsi guru tentang AI dari rasa khawatir menjadi pemberdayaan, serta meningkatkan keterbukaan mereka untuk mengintegrasikan AI ke dalam praktik mengajar.

2.2.6 Konektivisme dan MOOCs (Massive Open Online Courses)

Kelahiran dan perkembangan MOOCs tidak dapat dipisahkan dari teori konektivisme. CCK08, yang diinisiasi oleh Siemens dan Downes, adalah prototipe dari apa yang kemudian disebut sebagai cMOOC (connectivist MOOC). Berbeda dengan xMOOC yang lebih terstruktur dan berpusat pada konten, cMOOC dirancang berdasarkan prinsip-prinsip konektivisme: otonomi pembelajar, keberagaman peserta, keterbukaan akses, dan pembelajaran yang terjadi melalui koneksi dan interaksi dalam jaringan.

Penelitian oleh Mackness, Mak, dan Williams (Mackness, The Ideals and Reality of Participating in a MOOC, 2010) tentang partisipasi dalam CCK08 mengungkapkan bahwa meskipun otonomi, keberagaman, keterbukaan, dan keterhubungan memang menjadi karakteristik utama MOOC, keempat hal ini juga menghadirkan paradoks yang sulit diatasi. Semakin otonom, beragam, dan terbuka suatu kursus, serta semakin terhubung para pembelajar, semakin besar potensi pembelajaran mereka dibatasi oleh kurangnya struktur, dukungan, dan moderasi yang

biasanya diasosiasikan dengan kursus online. Dalam situasi seperti ini, peserta justru cenderung mencari kelompok tradisional sebagai ganti dari jaringan terbuka. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun idealisme konektivisme sangat menjanjikan, implementasinya di dunia nyata memerlukan pertimbangan yang matang.

7. Sinergi dengan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Berbasis Media Sosial

Penting untuk dicatat bahwa konektivisme tidak selalu berdiri sendiri, tetapi seringkali bersinergi dengan teori konstruktivisme. Studi oleh Wahdini dkk. (Wahdini, 2025) secara eksplisit menggunakan kerangka konstruktivisme dan konektivisme untuk menganalisis peran media sosial dalam akuisisi bahasa Inggris. Dalam kerangka ini:

- Konstruktivisme menyumbang penekanan pada penciptaan pengalaman belajar yang otentik, interaktif, dan bermakna secara sosial melalui tugas-tugas dunia nyata.
- Konektivisme menyumbang penekanan pada peran jaringan digital, di mana pengetahuan tersebar dan pembelajar harus mampu menavigasi, menghubungkan, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber.

Sinergi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis di mana peserta didik tidak hanya aktif membangun makna melalui interaksi sosial (konstruktivisme), tetapi juga memanfaatkan kekuatan jaringan untuk mengakses dan mengelola pengetahuan yang terus berkembang (konektivisme). Platform media sosial, dengan segala kompleksitasnya, menjadi ruang pertemuan yang ideal bagi kedua teori ini untuk beroperasi secara simultan.

C. Pembelajaran komunikatif (Communicative Language Teaching)

1. Latar Belakang dan Paradigma Baru dalam Pengajaran Bahasa Communicative Language Teaching (CLT) atau Pembelajaran Bahasa Komunikatif menandai sebuah pergeseran paradigma utama (major paradigm shift) dalam pengajaran bahasa pada abad kedua puluh, yang dampaknya masih terasa hingga saat ini. Sebelum era CLT, pengajaran bahasa didominasi oleh metode-metode struktural seperti Grammar Translation Method

dan Audio-Lingual Method yang menekankan pada penguasaan aturan tata bahasa dan latihan-latihan struktural secara mekanis .

Pada akhir tahun 1960-an dan awal 1970-an, para ahli bahasa dan praktisi pendidikan mulai mempertanyakan efektivitas pendekatan struktural tersebut. Mereka menyadari bahwa kemampuan menghafal aturan tata bahasa tidak secara otomatis membuat seseorang mampu berkomunikasi secara efektif dalam situasi nyata . Seseorang mungkin mengetahui struktur kalimat yang benar, tetapi tidak tahu kapan harus mengucapkannya, kepada siapa, dan dengan cara bagaimana agar sesuai dengan konteks sosial budaya.

Kesadaran inilah yang melahirkan CLT sebagai sebuah pendekatan yang menempatkan kompetensi komunikatif (communicative competence) sebagai tujuan utama pembelajaran bahasa, menggeser fokus dari sekadar akurasi gramatikal menuju kemampuan menggunakan bahasa secara fungsional dan bermakna dalam konteks nyata .

2. Landasan Teoretis: Kompetensi Komunikatif Hymes

CLT berakar pada gagasan communicative competence yang pertama kali dikemukakan oleh Dell Hymes. Hymes mengkritik konsep kompetensi linguistik dari Chomsky yang terlalu ideal dan abstrak, serta mengabaikan aspek sosial budaya dalam penggunaan Bahasa (Hymes, 1972). Menurut Hymes, seorang penutur bahasa tidak hanya perlu mengetahui aturan tata bahasa (apakah sesuatu secara gramatikal "mungkin" diucapkan), tetapi juga perlu mengetahui:

1. Feasibility: Apakah sesuatu secara psikolinguistik "dapat" diproses?
2. Appropriateness: Apakah sesuatu secara kontekstual "sesuai" diucapkan dalam situasi tertentu?
3. Attestedness: Apakah sesuatu memang "terjadi" atau digunakan dalam praktik berbahasa sehari-hari?

Dengan demikian, kompetensi komunikatif mencakup kemampuan menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai dalam konteks sosial tertentu, bukan sekadar menghasilkan kalimat-kalimat yang benar secara gramatikal .

3. Tokoh Pengembang CLT

Konsep Hymes kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh para ahli bahasa terapan, antara lain:

- Michael Canale dan Merrill Swain (1980): Mereka merumuskan model kompetensi komunikatif yang lebih rinci, membaginya ke dalam empat sub-kompetensi: kompetensi gramatikal, kompetensi sosiolinguistik, kompetensi wacana, dan kompetensi strategis. (Canale, 1980)
- Jack C. Richards: Richards adalah salah satu tokoh paling berpengaruh dalam pengembangan dan penyebaran CLT, terutama melalui bukunya *"Communicative Language Teaching Today"* (2005) dan *"Approaches and Methods in Language Teaching"* (2001 bersama Rodgers). Richards secara konsisten mengkaji implementasi CLT di berbagai konteks, termasuk Asia Tenggara melalui keterlibatannya di SEAMEO RELC Singapura. (Rodgers, 2001)
- Sandra Savignon: Savignon juga merupakan tokoh penting yang berkontribusi besar dalam pengembangan teoritis dan praktis CLT, dengan penekanan pada pentingnya komunikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa. (Savignon, 1972)

4. Kompetensi Komunikatif: Model Canale dan Swain

Model yang dikemukakan oleh Canale dan Swain dan kemudian disempurnakan oleh Canale (Canale, 1980) menjadi salah satu kerangka paling berpengaruh dalam memahami kompetensi komunikatif. Model ini mencakup empat dimensi:

1. Kompetensi Gramatikal (Grammatical Competence) : Kemampuan memahami dan menggunakan struktur linguistik dengan benar, meliputi kosakata, tata bahasa, pelafalan, dan ejaan. Ini adalah aspek yang paling dekat dengan kompetensi linguistik Chomsky dan tetap menjadi fondasi penting dalam CLT, meskipun bukan satu-satunya tujuan .
2. Kompetensi Sosiolinguistik (Sociolinguistic Competence) : Kemampuan menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial, termasuk siapa yang berbicara, hubungan antar pembicara, tujuan komunikasi, dan norma-norma sosial budaya yang berlaku .
3. Kompetensi Wacana (Discourse Competence) : Kemampuan menghubungkan ujaran-ujaran atau kalimat-kalimat menjadi satu

kesatuan yang koheren dan kohesif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Ini mencakup pemahaman tentang bagaimana teks dibangun dan diorganisasikan.

4. **Kompetensi Strategis (Strategic Competence) :** Kemampuan menggunakan strategi verbal dan non-verbal untuk mengatasi masalah komunikasi ketika kompetensi lain tidak memadai, misalnya meminta klarifikasi, menggunakan kata-kata lain untuk menjelaskan makna yang tidak diketahui, atau menggunakan isyarat tubuh .

5. Prinsip-Prinsip Utama CLT

Berdasarkan landasan teoretis di atas, sejumlah prinsip utama CLT dapat diidentifikasi:

1. **Tujuan Utama adalah Kompetensi Komunikatif:** Tujuan pembelajaran bukan sekadar penguasaan aturan tata bahasa, tetapi kemampuan menggunakan bahasa secara efektif dan tepat dalam komunikasi nyata .
2. **Pembelajaran Berpusat pada Siswa (Student-Centered Learning) :** Siswa menjadi pusat proses pembelajaran. Mereka aktif terlibat dalam kegiatan komunikatif, sementara guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator .
3. **Penggunaan Tugas dan Situasi Autentik:** Pembelajaran melibatkan tugas-tugas yang mencerminkan penggunaan bahasa di dunia nyata, seperti role-play, simulasi, diskusi, debat, dan pemecahan masalah .
4. **Penekanan pada Interaksi dan Komunikasi Bermakna:** Interaksi antar siswa (berpasangan atau kelompok) menjadi jantung proses pembelajaran. Kegiatan dirancang agar siswa perlu berkomunikasi secara bermakna untuk mencapai tujuan bersama .
5. **Keseimbangan antara Fluency dan Accuracy:** CLT menekankan pentingnya kelancaran (fluency) dalam berkomunikasi, tanpa mengabaikan ketepatan (accuracy). Kesalahan dipandang sebagai bagian alami dari proses belajar, bukan sesuatu yang harus dihindari dengan cara apapun .
6. **Pengintegrasian Empat Keterampilan Berbahasa:** CLT mendorong integrasi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara alami dalam kegiatan komunikatif, bukan mengajarkannya secara terpisah .
7. **Penggunaan Bahan Autentik:** Materi pembelajaran diambil dari sumber-sumber nyata seperti koran, majalah, video, rekaman

percakapan asli, dan materi online, bukan hanya dari buku teks yang dibuat khusus untuk pembelajaran .

6. Aktivitas dan Teknik dalam CLT

Berbagai aktivitas komunikatif telah dikembangkan untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip CLT di kelas. Beberapa di antaranya adalah:

1. Information Gap Activities: Aktivitas di mana setiap siswa memiliki informasi yang berbeda dan harus berkomunikasi dengan siswa lain untuk mendapatkan informasi yang hilang. Contohnya adalah kegiatan "*Spot the Differences*" (mencari perbedaan antara dua gambar) dan "*Missing Schedule*" (saling melengkapi jadwal yang kosong) .
2. Jigsaw Tasks: Siswa dibagi dalam kelompok ahli untuk mempelajari bagian tertentu dari suatu topik, kemudian kembali ke kelompok asal untuk berbagi informasi dan menyusun pemahaman utuh tentang topik tersebut .
3. Role-Play dan Simulasi: Siswa berperan sebagai tokoh tertentu dalam situasi yang disimulasikan, misalnya berbelanja di toko, wawancara pekerjaan, atau negosiasi bisnis .
4. Debat dan Diskusi: Siswa berdiskusi atau berdebat tentang topik-topik yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka .
5. Problem-Solving Tasks: Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah, misalnya merencanakan acara, menyusun anggaran, atau memilih kandidat terbaik untuk suatu posisi .
6. Project-Based Learning: Siswa mengerjakan proyek jangka panjang yang menghasilkan produk nyata, seperti membuat majalah dinding, video pendek, atau presentasi tentang topik tertentu. Pendekatan ini sangat selaras dengan implementasi CLT dalam Kurikulum Merdeka .

7. Peran Guru dan Siswa dalam CLT

Penerapan CLT menuntut perubahan peran dari kedua aktor utama pembelajaran:

Peran Guru:

- Fasilitator: Membantu siswa menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri, bukan mentransfer pengetahuan secara satu arah .

- Manajer Aktivitas: Mengorganisir dan mengelola kegiatan komunikatif di kelas .
- Pembimbing: Memberikan arahan dan dukungan saat siswa melakukan aktivitas komunikatif.
- Co-communicator: Terlibat dalam komunikasi dengan siswa sebagai mitra bicara, bukan hanya sebagai penilai .
- Motivator: Mendorong siswa untuk berani berkomunikasi dan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan .
- Evaluator: Memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap performa komunikatif siswa.

Peran Siswa:

- Komunikator Aktif: Siswa berperan utama sebagai komunikator yang aktif terlibat dalam proses negosiasi makna .
- Pembelajar Mandiri: Siswa bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.
- Kolaborator: Bekerja sama dengan teman sebaya dalam berbagai aktivitas kelompok.
- Pemberi Umpan Balik: Memberikan masukan kepada teman tentang performa komunikasi mereka.

8. Implementasi CLT dalam Konteks Indonesia: Kurikulum Merdeka

Di Indonesia, prinsip-prinsip CLT sangat relevan dengan orientasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, berbasis kompetensi, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Sebuah studi terkini oleh Sujariati dkk. (2025) mengeksplorasi bagaimana guru-guru Bahasa Inggris di empat provinsi di Indonesia mengadaptasi CLT dalam kerangka Kurikulum Merdeka .

Penelitian tersebut menemukan bahwa para guru melakukan dekontekstualisasi CLT melalui empat strategi utama :

1. Melokalisasi tugas-tugas komunikatif agar sesuai dengan konteks lokal siswa.
2. Mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dan inkuiri, yang merupakan inti dari Kurikulum Merdeka.
3. Meredefinisi peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator.
4. Memanfaatkan perangkat digital sederhana (low-tech) untuk mendukung aktivitas komunikatif.

Namun, studi yang sama juga mengidentifikasi sejumlah tantangan dalam implementasi CLT di Indonesia, antara lain :

- Pemahaman guru terhadap kurikulum yang masih terbatas.
- Kurangnya pelatihan profesional yang berkelanjutan.
- Akses terhadap sumber belajar yang tidak merata.
- Ketidakselarasan antara metode pembelajaran komunikatif dengan sistem penilaian yang ada.
- Kesulitan dalam manajemen kelas dengan jumlah siswa yang besar.
- Kecemasan siswa karena keterbatasan kemampuan bahasa Inggris dan ketidakbiasaan dengan aktivitas student-centered

9. Tantangan Implementasi CLT

Penelitian di berbagai konteks, termasuk Indonesia, Thailand, dan Zanzibar, menunjukkan bahwa implementasi CLT menghadapi tantangan yang cukup konsisten :

1. Kesiapan dan Kompetensi Guru: Banyak guru yang masih merasa kurang percaya diri atau kurang terampil dalam menerapkan pendekatan komunikatif. Mereka mungkin lebih nyaman dengan metode tradisional yang lebih terstruktur dan mudah dikendalikan .
2. Keterbatasan Sumber Daya: Kurangnya bahan autentik, buku teks yang mendukung, dan fasilitas pendukung seperti akses internet mempersulit implementasi CLT, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur .
3. Ukuran Kelas Besar: Kelas dengan jumlah siswa yang banyak menyulitkan guru untuk memfasilitasi aktivitas komunikatif secara efektif .
4. Sistem Penilaian yang Tidak Selaras: Sistem ujian nasional atau sekolah yang masih menekankan pada penguasaan tata bahasa dan membaca cenderung tidak sejalan dengan tujuan CLT, sehingga guru merasa tertekan untuk "mengajar untuk ujian" .
5. Kesiapan Siswa: Siswa yang terbiasa dengan pembelajaran pasif dan berpusat pada guru mungkin mengalami kecemasan atau kebingungan saat dihadapkan pada tuntutan untuk aktif berkomunikasi .
6. Konteks Budaya: Di beberapa budaya, keberanian untuk berbicara, menyela, atau berdebat dalam pembelajaran mungkin tidak sejalan dengan norma kesopanan setempat.

10. Evolusi CLT dan Hubungannya dengan Pendekatan Lain

CLT terus berkembang sejak pertama kali diperkenalkan. Jack C. Richards mengidentifikasi dua jalur utama dalam perkembangan CLT kontemporer :

1. Pendekatan Berbasis Proses (Process-Based CLT Approaches) : Berfokus pada proses interaksi dan negosiasi makna dalam pembelajaran. Contohnya adalah Task-Based Language Teaching (TBLT) di mana pembelajaran diorganisir melalui serangkaian tugas yang harus diselesaikan siswa, dengan fokus pada makna daripada bentuk.
2. Pendekatan Berbasis Produk (Product-Based CLT Approaches) : Berfokus pada hasil pembelajaran yang spesifik dan terukur. Contohnya adalah pendekatan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan untuk situasi tertentu, seperti English for Specific Purposes (ESP).

Selain itu, CLT juga memiliki keterkaitan erat dengan pendekatan lain seperti Cooperative Language Learning, yang lahir dari luar dunia pengajaran bahasa tetapi sangat kompatibel dengan asumsi-asumsi CLT.

D. Task-Based Language Teaching (TBLT)

1. Latar Belakang dan Kemunculan TBLT

Task-Based Language Teaching (TBLT) atau Pembelajaran Bahasa Berbasis Tugas muncul pada tahun 1980-an sebagai alternatif yang berpusat pada pembelajar (learner-centered) dan berbasis pengalaman (experiential) terhadap pendekatan pengajaran bahasa yang lebih mapan dan berpusat pada guru . Kemunculannya didorong oleh perkembangan teori dan penelitian dalam bidang pemerolehan bahasa kedua (SLA/Second Language Acquisition) serta ketidakpuasan terhadap pendekatan pedagogis yang terlalu didominasi guru dan berfokus pada tata bahasa .

TBLT sering dipandang sebagai perkembangan logis dari Communicative Language Teaching (CLT) karena menarik beberapa prinsip yang menjadi bagian dari gerakan CLT sejak 1980-an . Beberapa prinsip tersebut antara lain:

- Aktivitas yang melibatkan komunikasi nyata sangat penting untuk pembelajaran bahasa.

- Aktivitas di mana bahasa digunakan untuk melaksanakan tugas-tugas yang bermakna mendorong pembelajaran.
- Bahasa yang bermakna bagi pembelajar mendukung proses pembelajaran.

Dua tokoh penting yang menjadi katalis bagi perkembangan TBLT adalah Michael Long (Long, 2015) dengan penekanannya pada input dan interaksi, serta N.S. Prabhu (Prabhu, 1987) dengan proposal tiga jenis tugas arketipal (kesenjangan informasi, kesenjangan penalaran, kesenjangan opini) .

2. Definisi TBLT dan Konsep Tugas

TBLT dapat didefinisikan sebagai pendekatan terhadap pendidikan bahasa di mana siswa diberikan tugas-tugas fungsional yang mengajak mereka untuk fokus terutama pada pertukaran makna dan menggunakan bahasa untuk tujuan dunia nyata, non-linguistik (Branden, 2006) . Dalam TBLT, tugas menjadi unit inti perencanaan dan pengajaran .

Karakteristik utama dari sebuah "tugas" dalam TBLT dirumuskan oleh Ellis dan Shintani (Shintani, 2014) melalui empat kriteria berikut :

1. Fokus pada Makna (Meaning Focus) : Perhatian utama diarahkan pada encoding dan decoding pesan-pesan esensial (memproses input dan menghasilkan output), bukan pada bentuk linguistik atau tata bahasa.
2. Adanya Kesenjangan (Gap) : Ada kebutuhan untuk menyampaikan informasi, mengekspresikan sudut pandang, atau menyimpulkan makna. Ini menciptakan kebutuhan untuk berkomunikasi.
3. Menggunakan Sumber Daya Sendiri (Own Resources) : Pembelajar bebas menggunakan bahasa apa pun yang mereka pilih untuk menyelesaikan tugas, tanpa harus menghasilkan bahasa tertentu yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Adanya Hasil (Outcome) : Bahasa adalah alat untuk mencapai hasil, bukan tujuan itu sendiri. Pembelajar tidak terutama fokus pada penggunaan bahasa yang benar, tetapi pada pencapaian tujuan tugas.

Dengan kata lain, dalam TBLT, pembelajar "belajar berkomunikasi dengan berkomunikasi" (Nunan, 2004). Bahasa diperlakukan sebagai "alat" untuk mencapai hasil komunikatif,

bukan sebagai "objek" untuk dipelajari, dianalisis, dan ditampilkan .

3. Landasan Teoretis TBLT

Long (Long, 2015) mengidentifikasi dua lingkup pengaruh teoretis utama yang mendasari TBLT :

a. Perspektif Kognitif-Interaksionis (Cognitive-Interactionist Perspective)

Dari perspektif ini, pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua diyakini terjadi ketika pembelajar bekerja melalui tuntutan kognitif yang ditempatkan pada mereka saat mereka bernegosiasi makna (negotiate meaning) dan menerima umpan balik selama penyelesaian tugas. Proses negosiasi makna ini—di mana pembelajar berusaha untuk memahami dan dipahami—dianggap sebagai pendorong utama akuisisi bahasa.

b. Perspektif Sosiokultural-Interaksionis (Sociocultural-Interactionist Perspective)

Long berargumen bahwa TBLT konsisten dengan pemahaman kontemporer dari bidang pendidikan bahwa pembelajaran konstruktivis (berpusat pada pembelajar dan kolaboratif) lebih efektif daripada pendekatan instruktivis yang kuat (dipimpin guru dan top-down) . Posisi ini berakar pada karya psikolog awal abad kedua puluh seperti Vygotsky dan Piaget, serta menjadi terkenal dalam tulisan Bruner.

Dari perspektif interaksionis, peran guru dalam TBLT bergeser dari ahli yang menginstruksi pembelajar yang sebagian besar pasif menjadi fasilitator yang mengarahkan penemuan pengetahuan pembelajar sendiri .

4. Karakteristik dan Prinsip Utama TBLT

TBLT memiliki sejumlah karakteristik dan prinsip yang membedakannya dari pendekatan tradisional:

1. Tugas sebagai Unit Inti: Tugas, bukan item tata bahasa atau daftar kosakata, menjadi unit dasar perencanaan, pengajaran, dan penilaian .
2. Penggunaan Bahasa Autentik: Tugas dirancang untuk melibatkan siswa dalam penggunaan bahasa yang autentik, mencerminkan situasi dunia nyata .

3. Pembelajaran Berpusat pada Siswa: Siswa mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator .
4. Fokus pada Proses, Bukan Produk: Penekanan diberikan pada proses komunikasi dan negosiasi makna, bukan hanya pada hasil akhir yang benar secara gramatikal.
5. Keseimbangan antara Makna dan Bentuk: Meskipun fokus utama adalah pada makna, perhatian pada bentuk linguistik dapat diberikan secara alami, terutama setelah tugas utama selesai (dalam fase fokus pada bentuk).
6. Pembelajaran Eksperiensial: Siswa belajar melalui pengalaman langsung melakukan tugas, bukan melalui penjelasan abstrak tentang aturan bahasa.

5. Kerangka Kerja (Framework) TBLT

Salah satu kerangka kerja TBLT yang paling berpengaruh dikemukakan oleh Jane Willis (Willis, 1996) , yang membagi pelajaran berbasis tugas ke dalam tiga fase utama :

a. Pra-Tugas (Pre-task)

Fase ini memperkenalkan topik dan tugas kepada siswa. Guru dapat menyoroti kata-kata dan frasa yang berguna, membantu siswa memahami instruksi tugas, dan mempersiapkan mereka untuk tugas utama. Tujuannya adalah untuk mengaktifkan pengetahuan skemata siswa dan memfasilitasi keberhasilan tugas.

b. Siklus Tugas (Task Cycle)

Siklus tugas terdiri dari tiga komponen:

- Tugas (Task) : Siswa mengerjakan tugas dalam kelompok kecil atau berpasangan. Guru berkeliling, memantau, dan mendorong siswa, tetapi tidak mengoreksi kesalahan secara langsung. Fokusnya adalah pada kelancaran (fluency) dan pencapaian tujuan tugas.
- Perencanaan (Planning) : Siswa mempersiapkan laporan singkat kepada kelas tentang bagaimana mereka menyelesaikan tugas dan apa hasilnya. Fokusnya bergeser pada keakuratan (accuracy) karena mereka akan berbicara di depan umum.
- Laporan (Report) : Beberapa kelompok mempresentasikan laporan mereka kepada kelas, atau saling bertukar laporan tertulis. Guru memberikan umpan balik.

c. Fokus pada Bahasa (Language Focus) Fase ini terdiri dari dua komponen:

- Analisis (Analysis) : Siswa menganalisis fitur-fitur bahasa tertentu yang muncul selama siklus tugas, misalnya kata kerja yang digunakan, pola kalimat, atau penggunaan kata sambung.
- Latihan (Practice) : Guru memimpin latihan kata, frasa, atau pola kalimat baru yang muncul dari tugas, untuk mengkonsolidasikan pembelajaran.

Kerangka kerja ini memungkinkan siswa untuk pertama-tama mengalami penggunaan bahasa secara alami dan bermakna (fokus pada makna), kemudian secara bertahap mengalihkan perhatian mereka pada aspek kebahasaan (fokus pada bentuk) setelah komunikasi berhasil.

6. Jenis-Jenis Tugas

Prabhu (Prabhu, 1987) mengidentifikasi tiga jenis tugas arketipal yang masih relevan hingga saat ini :

1. Kesenjangan Informasi (Information-gap tasks) : Melibatkan transfer informasi dari satu orang ke orang lain, dari satu bentuk ke bentuk lain, atau dari satu tempat ke tempat lain. Contohnya adalah kegiatan "*Find the difference*" atau melengkapi peta berdasarkan instruksi pasangan.
2. Kesenjangan Penalaran (Reasoning-gap tasks) : Melibatkan penurunan informasi baru dari informasi yang diberikan melalui proses inferensi, deduksi, penalaran praktis, atau persepsi hubungan/pola. Contohnya adalah memecahkan teka-teki atau menentukan jadwal berdasarkan serangkaian batasan.
3. Kesenjangan Opini (Opinion-gap tasks) : Melibatkan identifikasi dan artikulasi preferensi, perasaan, atau sikap pribadi dalam menanggapi situasi tertentu. Contohnya adalah berdebat tentang isu sosial atau memilih kandidat terbaik untuk suatu posisi.
- 4.

7. Implementasi TBLT di Era Digital: Integrasi Teknologi

Perkembangan teknologi dalam dekade terakhir (2013-2022) telah membawa arah baru yang signifikan dalam implementasi TBLT. Integrasi teknologi dalam TBLT, yang sering disebut sebagai Technology-Mediated TBLT, membuka peluang baru untuk menciptakan tugas-tugas yang lebih autentik, kolaboratif, dan melintasi batas ruang dan waktu .

a. TBLT Berbantuan Google Classroom

Penelitian oleh Nita (Nita, 2025) terhadap 60 mahasiswa di Universitas Eka Sakti Padang menunjukkan bahwa implementasi TBLT berbantuan Google Classroom efektif dalam meningkatkan keterampilan dan komponen bahasa Indonesia, partisipasi, minat belajar, kolaborasi, dan keterlibatan siswa. Meskipun siswa menghadapi beberapa tantangan (seperti instruksi tugas, alokasi waktu, koneksi internet, dan bekerja mandiri), mereka mengatasinya dengan berkolaborasi dengan teman sekelas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan TBLT yang diintegrasikan dengan Google Classroom disarankan untuk digunakan oleh instruktur bahasa.

b. TBLT untuk Pembelajaran Bahasa yang Jarang Diajarkan dan Bahasa Pribumi

East (East, 2025) mengidentifikasi bahwa selama dekade terakhir, TBLT telah mulai diterapkan dalam pengajaran bahasa yang jarang diajarkan (*less commonly taught languages*) dan bahasa pribumi (*indigenous languages*). Pendekatan berbasis tugas yang menekankan penggunaan bahasa dalam konteks nyata dan bermakna terbukti sangat cocok untuk revitalisasi bahasa dan pengajaran bahasa dengan sumber daya terbatas.

c. TBLT dan Translanguaging

Arah menarik lainnya adalah integrasi TBLT dengan praktik translanguaging—penggunaan seluruh sumber daya bahasa pembelara secara fleksibel. Dalam konteks multilingual, tugas-tugas dapat dirancang untuk memungkinkan siswa menggunakan semua bahasa yang mereka kuasai sebagai sumber daya untuk menyelesaikan tugas, sebelum secara bertahap beralih ke penggunaan bahasa target yang lebih dominan.

8. TBLT dalam Konteks Indonesia: Tantangan dan Peluang

Penelitian sistematis oleh Mudinillah, Rahmi, dan Taro (Adam Mudinillah, 2024) mengungkapkan bahwa TBLT telah mendapatkan pengakuan luas sebagai pendekatan yang efektif dalam pendidikan bahasa, dengan fokus pada komunikasi yang bermakna dan penggunaan bahasa dunia nyata. Temuan utama dari penelitian ini meliputi:

Manfaat TBLT:

- Meningkatkan pemerolehan bahasa, terutama dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menyimak.

- Mendorong otonomi pembelajar yang lebih besar.
- Secara konsisten mendorong tingkat keterlibatan dan motivasi siswa yang lebih tinggi.

Tantangan Implementasi:

- Kesiapan dan Pelatihan Guru: Keberhasilan implementasi TBLT sangat bergantung pada kesiapan guru dan pelatihan yang memadai. Banyak guru mungkin tidak terbiasa dengan peran sebagai fasilitator dan memerlukan pengembangan profesional.
- Penyelarasan Kurikulum: Tantangan signifikan muncul dalam menyelaraskan TBLT dengan kurikulum yang ada, terutama jika kurikulum tersebut masih berorientasi pada penguasaan item linguistik.
- Penilaian (Assessment) : Merancang penilaian yang sesuai dengan pendekatan berbasis tugas tetap menjadi hambatan di beberapa lingkungan pendidikan .
- Ketersediaan Sumber Daya: Keterbatasan sumber daya, termasuk bahan ajar yang mendukung TBLT dan akses teknologi, menjadi kendala terutama di daerah dengan infrastruktur terbatas.

Penelitian lain di Madrasah Aliyah Radhiatul Adawiyah Makassar (Armansyah, 2024) mengeksplorasi implementasi TBLT untuk siswa sekolah menengah. Hasilnya menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap TBLT, dan penerapannya membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa serta perkembangan akademik mereka. Namun, tantangan seperti mengelola dinamika kelompok dan memastikan partisipasi yang setara juga diidentifikasi.

E. Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning)

1. Definisi dan Konsep Dasar Project-Based Learning

Project-Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan produksi informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar . PBL merupakan pendekatan pedagogis yang menantang siswa untuk belajar melalui kerja tim dalam menyelesaikan masalah kompleks yang memerlukan penelitian, refleksi, dan pemecahan masalah dalam jangka waktu tertentu .

Karakteristik utama yang membedakan PBL dari metode pembelajaran tradisional adalah fokusnya pada proses penyelidikan dan produksi karya nyata, bukan sekadar menghafal teori. Dalam PBL, siswa tidak hanya belajar *tentang* sesuatu, tetapi mereka belajar dengan cara *melakukan* sesuatu yang bermakna dan relevan dengan dunia nyata .

2. Landasan Teoretis Project-Based Learning

PBL memiliki akar teoretis yang kuat dalam beberapa teori belajar yang telah dibahas sebelumnya:

a. Teori Konstruktivisme (Piaget)

PBL didasari oleh pandangan konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Inti dari pembelajaran konstruktivis adalah peningkatan pengetahuan dalam ranah akademik, sosial, dan personal secara simultan . Dalam PBL, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek, bukan menerima informasi secara pasif dari guru. Proses eksplorasi, penemuan, dan interaksi dengan lingkungan menjadi kunci utama pembelajaran .

b. Teori Sosial Konstruktivisme (Vygotsky)

Vygotsky memperluas perspektif konstruktivisme dengan menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial. Konsep utama dalam teori ini adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menyoroti pentingnya dukungan dari teman sebaya atau guru yang lebih kompeten untuk membantu pembelajar menyelesaikan tugas secara efektif . Dalam konteks PBL, siswa dapat berkolaborasi, berdiskusi, dan saling memberikan bantuan dalam pembelajaran, sementara guru memberikan bimbingan yang cukup untuk memperluas kemampuan siswa.

c. Keterkaitan dengan Teori Koneksionisme

Penelitian terkini menunjukkan bahwa PBL juga memiliki interkoneksi dengan teori koneksionisme. Kombinasi antara konstruktivisme dan koneksionisme dalam PBL memberikan dasar yang kuat untuk inovasi dalam pengajaran dan teknologi pendidikan . Koneksionisme menekankan bahwa belajar merupakan hasil hubungan antara stimulus dan respons, sementara konstruktivisme menekankan pembelajaran melalui pengalaman aktif dan konstruksi makna oleh individu. PBL,

dengan pendekatan berbasis proyek nyata, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka dengan menggabungkan kedua teori tersebut .

d. Student Agency dan Multimodal Learning

Dua konsep teoretis lain yang mendasari PBL adalah student agency (kemandirian siswa) dan pembelajaran multimodal. *Student agency* berkaitan dengan kemampuan siswa untuk membuat pilihan, mengambil tindakan, dan mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Dalam implementasi PBL, siswa diharapkan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengelola pekerjaan mereka sendiri, dan membuat keputusan . Sementara itu, pembelajaran multimodal menegaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka menggabungkan berbagai mode komunikasi seperti visual, auditori, gestural, spasial, dan linguistik .

3. Karakteristik Project-Based Learning yang Bermakna

PBL yang efektif memiliki tiga karakteristik utama yang mengarah pada pemahaman siswa yang lebih dalam :

1. Interdisipliner

Kurikulum berbasis proyek dirancang untuk melibatkan siswa menggunakan masalah dunia nyata. PBL menggunakan pendekatan interdisipliner untuk membantu siswa agar siap di dunia nyata, di mana mereka mengasah keterampilan dalam memilah informasi dan terlibat dalam suatu kasus permasalahan. Penyelidikan, menciptakan solusi, dan konstruksi dari sebuah kasus memberi pelajaran tersendiri bagi mereka saat berproses .

2. Ketat (Rigor)

Pendidikan berbasis proyek membutuhkan penerapan pengetahuan dan keterampilan, bukan hanya mengingat atau mengenali. Tidak seperti belajar menghafal untuk menilai satu fakta, PBL menilai bagaimana siswa menerapkan berbagai konten akademik dalam konteks baru. Ketika siswa terlibat dalam sebuah proyek, mereka mulai dengan mengajukan pertanyaan. Inkuiri mengarahkan siswa untuk berpikir kritis saat mereka menggunakan pengetahuan akademis mereka dalam aplikasi dunia nyata .

3. Berpusat pada Siswa

Dalam PBL, peran guru bergeser dari penyampai konten menjadi fasilitator. Siswa bekerja lebih mandiri untuk mencari

tahu materi melalui sumber-sumber buku atau riset internet. Guru meluruskan teori yang ditemukan menjadi konsep yang disepakati bersama. Proses ini menumbuhkan kemandirian siswa, tanggung jawab, dan inisiatif di dunia nyata .

4. Prinsip-Prinsip Utama Project-Based Learning

Menurut Thomas (Thomas, 2000), terdapat lima prinsip utama dalam PBL :

Prinsip	Penjelasan
Centrality (Sentralitas)	Proyek adalah inti dari kurikulum, bukan kegiatan tambahan atau pelengkap. Siswa mempelajari konsep-konsep utama melalui kerja proyek.
Driving Question (Pertanyaan Pemandu)	Proyek dimulai dengan pertanyaan atau masalah yang mendorong siswa untuk berusaha memperoleh konsep atau prinsip tertentu.
Constructive Investigation (Investigasi Konstruktif)	Proses yang mengarah pada pencapaian tujuan, berisi kegiatan penyelidikan, pembangunan konsep, pemecahan kasus, dan pengambilan keputusan.
Autonomy (Otonomi)	Siswa memiliki kemandirian dalam melaksanakan proses pembelajaran, bebas membuat pilihan sendiri, bekerja dengan supervisi minimal, dan bertanggung jawab.
Realism (Realistis)	Proyek terkait dengan kehidupan nyata, bukan dibuat-buat. Siswa mengerjakan proyek konkret dan serius dalam konteks otentik.

5. Tahapan Implementasi Project-Based Learning

The George Lucas Educational Foundation (Foundation, 2005) merumuskan enam langkah dalam implementasi PBL :

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start With the Essential Question)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yang dapat memberikan tugas kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan dikaitkan dengan dunia nyata yang relevan dan bermakna bagi siswa, dimulai dengan penyelidikan mendalam .

b. Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian, siswa merasa "memiliki" proyek tersebut. Perencanaan mencakup aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung menjawab pertanyaan esensial, cara mengintegrasikan sebanyak mungkin subjek, dan mengetahui alat serta bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun Jadwal (Create a Schedule)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- Membuat *timeline* (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek
- Membuat *deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian proyek
- Membawa siswa untuk merencanakan cara-cara baru
- Membimbing siswa saat mereka membuat proyek
- Meminta siswa memberikan penjelasan tentang pilihan mereka

d. Memantau Siswa dan Kemajuan Proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)

Guru bertanggung jawab memantau aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan memfasilitasi siswa dalam setiap proses. Guru bertindak sebagai mentor. Untuk memudahkan proses pemantauan, dibuat rubrik yang dapat merekam aktivitas penting secara holistik .

e. Menguji Hasil (Assess the Outcome)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan setiap siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang telah dicapai siswa, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya .

f. Mengevaluasi Pengalaman (Evaluate the Experience)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah

dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individual maupun kelompok .

6. Implementasi PBL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

PBL telah banyak diimplementasikan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) dengan berbagai bentuk dan hasil yang positif.

a. Integrasi PBL dengan Debat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Penelitian di sebuah SMA di Bekasi mengintegrasikan kegiatan debat ke dalam PBL untuk pembelajaran berbicara (*speaking*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi debat dalam PBL efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama dalam kelancaran (*fluency*), pelafalan (*pronunciation*), kosakata (*vocabulary*), dan kepercayaan diri (*confidence*). Peran guru bergeser dari instruktur menjadi fasilitator, menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. (Buhaeri, 2026)

Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan siswa, dan fasilitas sekolah yang kurang memadai, pendekatan PBL berbasis debat terbukti mempromosikan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas .

b. Integrasi PBL dengan Video Exposé untuk Pemberdayaan Siswa

Studi di sebuah SMP swasta di Surabaya mengeksplorasi implementasi PBL dengan mengintegrasikan video exposé sebagai alat untuk pemberdayaan siswa. Penelitian yang melibatkan 44 siswa ini menemukan bahwa praktik pedagogis ini mendorong pemberdayaan siswa seperti kreativitas, tanggung jawab, toleransi, keterbukaan pikiran, disiplin, dan keterampilan kolaborasi.

Faktor-faktor kunci yang berkontribusi pada keberhasilan proyek meliputi:

- Aktivitas autentik
- Integrasi teknologi
- *Teacher scaffolding* (dukungan guru)

Studi ini menegaskan potensi penggabungan PBL dan alat multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada siswa .

c. Integrasi PBL dengan Genre-Based Approach untuk Pembelajaran Vokasional

Inovasi pembelajaran di SMKN 3 Malang mengintegrasikan Genre-Based Approach (GBA) dan Project-Based Learning (PBL) untuk siswa jurusan Kecantikan Wirausaha. Siswa belajar Bahasa Inggris melalui konteks nyata dunia kerja seperti *makeup*, perawatan kulit, *nail art*, hingga promosi usaha kecantikan. (Brawijaya, 2025)

Hasilnya, siswa tidak hanya menguasai struktur teks dan kosakata teknis kecantikan, tetapi juga berhasil menciptakan karya konkret berupa poster digital promosi usaha kecantikan dan teks prosedur perawatan wajah yang dinilai berdasarkan kreativitas, ketepatan bahasa, dan keterkaitan dengan dunia kerja .

7. Manfaat Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa

Berbagai penelitian telah mengidentifikasi manfaat PBL dalam pembelajaran bahasa :

1. Meningkatkan keterampilan abad ke-21: PBL mengembangkan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) yang dibutuhkan siswa untuk sukses di era digital dan global .
2. Meningkatkan penguasaan bahasa: Siswa dapat menerapkan keterampilan bahasa mereka dalam situasi yang relevan dan meningkatkan kemahiran berbahasa melalui proyek dunia nyata .
3. Mendorong kemandirian dan tanggung jawab: Karena siswa harus merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek, mereka mengembangkan manajemen waktu dan tanggung jawab .
4. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan: Siswa lebih antusias karena belajar menjadi bermakna dan menantang .
5. Memperluas pengetahuan: PBL mendorong siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber, sehingga memperluas wawasan mereka .
6. Membangun keterampilan kolaborasi: Siswa belajar bekerja dalam tim, memperkuat keterampilan komunikasi, negosiasi, dan kepemimpinan .
7. Meningkatkan pemahaman konseptual: Dengan pendekatan kontekstual, siswa lebih mudah memahami materi secara mendalam .

8. Tantangan Implementasi PBL

Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi PBL juga menghadapi beberapa tantangan :

1. Waktu yang lebih lama: PBL membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan metode konvensional .
2. Peran guru yang kompleks: Guru harus berperan sebagai fasilitator, mentor, dan manajer proyek, yang menuntut keterampilan lebih dibandingkan mengajar tradisional .
3. Kesiapan siswa yang bervariasi: Tidak semua siswa memiliki kesiapan yang sama untuk belajar mandiri dan kolaboratif .
4. Kebutuhan sarana dan prasarana: PBL membutuhkan akses internet, alat teknologi, dan bahan pembelajaran yang memadai .
5. Dinamika kelompok: Terkadang muncul ketegangan antar anggota kelompok karena perbedaan ide dalam mengerjakan proyek .
6. Beban kognitif dan frustrasi: Siswa yang diajar melalui PBL terkadang mengalami dilema dan frustrasi karena banyaknya proyek yang harus diselesaikan .
7. Monitoring dan penilaian: Memantau kemajuan siswa dan menilai produk proyek menjadi tantangan, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh .

F. Integrasi teori dalam konteks digital native

1. Sintesis Teoretis: Membangun Ekosistem Pembelajaran yang Holistik

Setelah menguraikan secara mendalam berbagai teori pembelajaran—mulai dari konstruktivisme Piaget dan Vygotsky (Vygotsky, 1978), konektivisme Siemens dan Downes, hingga pendekatan pedagogis seperti CLT, TBLT, dan PBL—tiba saatnya untuk menyatukan seluruh elemen tersebut ke dalam sebuah kerangka utuh yang relevan dengan konteks digital native. Integrasi teoretis ini bukan sekadar penjumlahan berbagai teori, melainkan sebuah sintesis holistik di mana setiap teori saling melengkapi dan memperkuat untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan generasi digital.

Sebagaimana ditegaskan dalam kajian literatur, integrasi teori pembelajaran seperti konstruktivisme dan konektivisme dengan model pembelajaran berbasis teknologi memberikan dasar konseptual yang kuat bagi pengembangan pendidikan di era digital . Teori-teori ini tidak berdiri sendiri, melainkan beroperasi

secara simultan dalam ekosistem pembelajaran yang kompleks di mana digital native menjadi subjek utama.

2. Peta Integrasi Teori: Sinergi Multi-Dimensi

Integrasi teori dalam konteks digital native dapat divisualisasikan sebagai sebuah bangunan yang kokoh dengan fondasi, pilar, dan aplikasi praktis yang saling terhubung:

Lapisan	Teori/Pendekatan	Kontribusi Utama dalam Konteks Digital Native
Fondasi Filosofis	Konstruktivisme (Piaget)	Menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu, sesuai dengan karakteristik digital native yang ingin mengeksplorasi dan menemukan sendiri .
Fondasi Sosial	Sosial Konstruktivisme (Vygotsky)	Menempatkan interaksi sosial sebagai jantung pembelajaran, selaras dengan kebiasaan digital native yang selalu terhubung secara sosial melalui media digital .
Fondasi Jaringan	Konektivisme (Siemens & Downes)	Mengakui bahwa pengetahuan tersebar dalam jaringan digital, dan kemampuan menghubungkan simpul-simpul informasi menjadi keterampilan inti di era digital .
Pendekatan Pedagogis	CLT	Menekankan kompetensi komunikatif dan penggunaan bahasa dalam konteks nyata, sesuai dengan kebutuhan digital native

		untuk berkomunikasi global.
Strategi Implementasi	TBLT	Menyediakan kerja tugas-tugas bermakna yang mendorong penggunaan bahasa secara alami, relevan dengan gaya belajar digital native yang menyukai tantangan dan aktivitas terstruktur.
Strategi Implementasi	PBL	Memberikan pengalaman belajar jangka panjang melalui proyek nyata, mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan digital native.
Enabler Teknologi	AI, MALL, Media Sosial	Menjadi alat yang memungkinkan implementasi semua teori di atas dalam lingkungan digital yang akrab bagi digital native .

3. Sinergi Konstruktivisme dan Konektivisme: Fondasi Ganda untuk Digital Native

Integrasi antara konstruktivisme dan konektivisme membentuk fondasi ganda yang kokoh untuk pembelajaran digital native. Penelitian terkini menunjukkan bahwa kombinasi kedua teori ini memberikan dasar yang kuat untuk inovasi dalam pengajaran dan teknologi pendidikan . Dalam praktiknya, sinergi ini terwujud sebagai berikut:

a. Konstruktivisme: Membangun Makna melalui Pengalaman

Konstruktivisme Piaget menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan . Dalam konteks digital native, prinsip ini diwujudkan melalui:

- Eksplorasi mandiri menggunakan sumber daya digital seperti video tutorial, simulasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran.
 - Pembelajaran berbasis penemuan di mana siswa diajak untuk menemukan pola dan aturan bahasa melalui eksposur terhadap konten autentik.
 - Refleksi personal terhadap proses dan hasil belajar, difasilitasi oleh alat-alat digital seperti jurnal online atau portofolio digital.
- b. Konektivisme: Terhubung dengan Jaringan Pengetahuan Global
- Konektivisme melengkapi konstruktivisme dengan mengakui bahwa di era digital, pengetahuan tidak hanya berada dalam diri individu, tetapi juga tersebar di berbagai jaringan dan teknologi . Prinsip ini relevan bagi digital native karena:
- Mereka terbiasa mengakses informasi dari berbagai sumber online, bukan hanya dari guru atau buku teks.
 - Mereka belajar melalui koneksi dengan orang lain di media sosial, forum diskusi, dan komunitas online.
 - Kemampuan untuk "mengetahui di mana menemukan informasi" menjadi sama pentingnya dengan "mengetahui informasi itu sendiri".
- c. Implementasi Terpadu dalam Pembelajaran Bahasa Inggris
- Dalam pembelajaran bahasa Inggris, sinergi konstruktivisme dan konektivisme tercermin dalam praktik seperti:
- Penggunaan media sosial di mana siswa tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga berinteraksi dan menciptakan konten dalam bahasa target, sekaligus membangun jaringan dengan penutur asli atau pembelajar lain dari berbagai negara .
 - Pembelajaran berbasis proyek kolaboratif yang memanfaatkan teknologi cloud (seperti Google Workspace) untuk memfasilitasi kerja sama lintas batas .
 - Pemanfaatan AI sebagai "simpul pengetahuan" yang membantu siswa mengakses informasi, mendapatkan umpan balik instan, dan mempersonalisasi pembelajaran mereka .

4. Integrasi Pendekatan Pedagogis: CLT, TBLT, dan PBL dalam Satu Kesatuan

Tiga pendekatan pedagogis yang telah dibahas—CLT, TBLT, dan PBL—bukanlah pilihan yang saling eksklusif, melainkan dapat diintegrasikan secara bertingkat untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan berkelanjutan.

a. CLT sebagai Filosofi Dasar

CLT menyediakan filosofi dasar bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa adalah kompetensi komunikatif. Dalam konteks digital native, filosofi ini diwujudkan melalui penciptaan kesempatan komunikasi autentik menggunakan teknologi, misalnya:

- Berpartisipasi dalam forum diskusi online berbahasa Inggris.
- Berkolaborasi dengan siswa dari negara lain melalui proyek internasional.
- Membuat konten digital (video, podcast, blog) untuk audiens global.

b. TBLT sebagai Kerja Tugas Terstruktur

TBLT menyediakan kerangka untuk menerjemahkan filosofi komunikatif ke dalam aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Dalam ekosistem digital, tugas-tugas komunikatif dapat dirancang dengan memanfaatkan teknologi:

- Information-gap tasks menggunakan fitur kolaborasi real-time di Google Docs.
- Reasoning-gap tasks melalui simulasi online atau game edukasi.
- Opinion-gap tasks melalui debat daring atau polling interaktif di media sosial.

c. PBL sebagai Payung Proyek Jangka Panjang

PBL menjadi payung yang memayungi serangkaian tugas (dari TBLT) dalam sebuah proyek jangka panjang yang bermakna. Proyek-proyek ini dapat mengambil berbagai bentuk sesuai dengan minat dan konteks digital native:

- Membuat kampanye media sosial tentang isu lingkungan dalam bahasa Inggris.
- Memproduksi video dokumenter pendek tentang budaya lokal dengan narasi bahasa Inggris.

- Mengembangkan blog perjalanan virtual yang mempromosikan destinasi wisata Indonesia kepada audiens internasional.

5. Peran Teknologi sebagai Enabler Integrasi

Teknologi memainkan peran krusial sebagai enabler yang memungkinkan integrasi semua teori di atas berjalan mulus dalam keseharian digital native. Berikut adalah beberapa bentuk integrasi teknologi yang didukung oleh penelitian terkini:

a. AI-Based Learning Tools untuk Personalisasi Pembelajaran

Penelitian oleh Noviarini & Denata (Noviarini, 2025) menunjukkan bahwa aplikasi berbasis AI seperti ELSA Speak secara signifikan meningkatkan kemampuan pengucapan bahasa Inggris pada digital native, terutama pada aspek akurasi dan intonasi. Aplikasi ini menyediakan:

- Umpan balik instan dan personal, sesuai dengan prinsip konstruktivisme di mana siswa belajar dari pengalaman dan koreksi langsung.
- Fleksibilitas belajar mandiri, sesuai dengan karakteristik digital native yang menginginkan pembelajaran on-demand.
- Konten interaktif dan visual, sesuai dengan preferensi belajar visual generasi ini.

b. Mobile-Assisted Language Learning (MALL) untuk Pembelajaran Fleksibel

Studi oleh Saridah dkk. (Saridah, 2024) mengungkapkan bahwa digital native menikmati prosedur MALL karena sesuai dengan minat dan gaya hidup mereka yang selalu terhubung dengan perangkat mobile. MALL menawarkan:

- Akses ke pembelajaran berbasis web dan kursus online kapan saja, di mana saja.
- Presentasi audio-visual yang membantu meningkatkan kompetensi bahasa Inggris melalui berbagai aktivitas.
- Potensi peningkatan pembelajaran, meskipun perlu perhatian terhadap potensi distraksi dan ketergantungan pada perangkat.

c. Media Sosial sebagai Ruang Belajar Autentik

Penelitian oleh Dewi (Dewi, 2025) mengeksplorasi pemanfaatan media sosial dalam transformasi digital pengajaran bahasa Inggris bagi Generasi Z . Media sosial berfungsi sebagai:

- Ruang untuk praktik bahasa autentik dalam konteks komunikasi sehari-hari.
- Sumber input bahasa yang kaya dan beragam.
- Platform untuk membangun Personal Learning Network (PLN) dengan pembelajar dan penutur dari seluruh dunia.

d. Platform Kolaboratif untuk Pembelajaran Sosial

Buku "Pembelajaran Kolaboratif-Partisipatif di Era Digital" (Emilzoli, 2025) menawarkan model pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada peserta didik yang mengintegrasikan prinsip konstruktivisme, konektivisme, dan pembelajaran sosial . Google Workspace sebagai contoh platform kolaboratif memungkinkan:

- Interaksi real-time antar siswa dalam menyelesaikan tugas bersama.
- Berbagi sumber daya dan umpan balik dalam lingkungan yang terstruktur.
- Dokumentasi proses pembelajaran melalui portofolio digital.

6. Model Pembelajaran Terintegrasi untuk Digital Native

Berdasarkan sintesis teoretis di atas, sebuah model pembelajaran terintegrasi untuk digital native dapat dirumuskan dengan karakteristik sebagai berikut:

a. Personal dan Adaptif

Pembelajaran harus mampu menyesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing individu. Teknologi AI dan sistem pembelajaran adaptif (Adaptive Learning Systems) memungkinkan personalisasi ini dengan:

- Menyediakan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- Memberikan rekomendasi pembelajaran berdasarkan analisis data kemajuan.
- Menyesuaikan tingkat kesulitan secara dinamis .

b. Sosial dan Kolaboratif

Meskipun digital native akrab dengan teknologi, interaksi sosial tetap menjadi kebutuhan fundamental. Pembelajaran harus menyediakan ruang untuk:

- Kolaborasi dalam proyek bersama menggunakan platform digital.
- Diskusi dan debat tentang isu-isu nyata.
- Berbagi hasil karya dan mendapatkan umpan balik dari komunitas yang lebih luas.

c. Terhubung dengan Jaringan Global

Pembelajaran tidak boleh terbatas pada ruang kelas fisik. Digital native perlu terhubung dengan:

- Sumber daya global seperti jurnal internasional, video dari berbagai budaya, dan berita dunia.
- Komunitas pembelajar internasional melalui media sosial, forum, dan platform kolaborasi.
- Pakar dan praktisi dari berbagai bidang melalui webinar, kursus online, dan mentoring jarak jauh.

d. Berbasis Proyek dan Tugas Autentik

Pembelajaran harus relevan dengan dunia nyata dan memberikan pengalaman bermakna. Proyek dan tugas autentik memungkinkan digital native untuk:

- Menerapkan pengetahuan bahasa dalam konteks yang relevan dengan minat dan aspirasi mereka.
- Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
- Menghasilkan karya nyata yang dapat dibanggakan dan dibagikan kepada audiens yang lebih luas.

e. Otonom dan Memberdayakan

Digital native perlu diberikan kepercayaan dan tanggung jawab untuk mengelola pembelajaran mereka sendiri. Prinsip otonomi ini diwujudkan melalui:

- Kebebasan memilih topik proyek yang sesuai minat.
- Fleksibilitas dalam mengatur waktu dan cara belajar.
- Kesempatan untuk merefleksikan proses dan hasil belajar secara mandiri.

BAB 3

Profil Kognitif, Afektif, dan Sosial Digital Native

Lanskap pendidikan global pada dekade ketiga abad ke-21 tengah mengalami transformasi fundamental, yang sebagian besar didorong oleh evolusi demografis peserta didik. Institusi pendidikan saat ini tidak lagi didominasi oleh generasi yang mengadopsi teknologi secara bertahap, melainkan oleh individu-individu yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital yang terintegrasi penuh. Kelompok ini secara luas dikenal sebagai digital native atau penduduk asli digital. Berbeda dengan generasi pendahulunya yang menganggap teknologi sebagai alat bantu (tools), digital native memandang teknologi digital, internet, dan media sosial sebagai ekstensi dari eksistensi biologis dan kognitif mereka sehari-hari. Pemahaman mendalam mengenai siapa mereka tidak sekadar penting secara sosiologis, tetapi telah menjadi urgensi pedagogis yang krusial bagi pendidik, perancang kurikulum, dan pembuat kebijakan.

Secara konseptual, profil digital native tidak dapat direduksi hanya pada kemahiran teknis dalam mengoperasikan gawai. Paparan konstan terhadap arus informasi yang masif dan hiper-konektivitas sejak usia dini telah merekonstruksi arsitektur kognitif, orientasi afektif, dan dinamika sosial mereka secara holistik. Dari sudut pandang kognitif, mereka terbiasa memproses informasi secara paralel, memprioritaskan input visual, dan mengandalkan umpan balik seketika (instant feedback) dalam setiap interaksi digital yang mereka lakukan. Hal ini membawa implikasi langsung terhadap bagaimana mereka menyerap dan mengolah pengetahuan di ruang kelas.

Lebih lanjut, ranah afektif dan motivasi belajar generasi ini sangat dipengaruhi oleh otonomi dan personalisasi yang ditawarkan oleh lingkungan digital. Keterlibatan mereka dalam pembelajaran daring dan luring sangat ditentukan oleh jarak transaksional (transactional distance) dan efikasi diri mereka dalam memanfaatkan sumber daya digital (Wang, Hui, & Zhang, 2026). Bahkan, niat mereka untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa secara informal di luar kelas sangat didorong oleh hasrat emosional (desire) dan keterlibatan langsung yang difasilitasi oleh platform digital (Fang, Meng, Tang, & Cui, 2026).

Di sisi lain, secara sosial, digital native hidup dalam budaya partisipatif (participatory culture). Bagi mereka, media sosial bukan sekadar etalase virtual, melainkan ruang negosiasi identitas yang kompleks. Dalam konteks pendidikan bahasa, paparan budaya global melalui ruang digital menumbuhkan keragaman linguistik, di mana peserta didik dwibahasa mampu menavigasi variasi bahasa (seperti Global Englishes) untuk mengekspresikan identitas lokal dan global mereka secara bersamaan (Ruane & Park, 2026). Namun, ruang digital ini juga tidak terlepas dari komodifikasi bahasa dan ideologi neoliberal, seperti yang sering terlihat pada aplikasi gamifikasi pembelajaran bahasa yang menitikberatkan pada kompetisi dan optimasi diri (Wu & Lin, 2026).

Oleh karena itu, Bab 3 ini bertujuan untuk membedah secara komprehensif profil digital native melalui tiga dimensi utama: kognitif, afektif, dan sosial. Pembahasan dalam bab ini akan menguraikan karakteristik kognitif seperti multitasking dan gaya belajar visual, menganalisis motivasi dan preferensi belajar, menelaah peran media sosial dalam pembentukan identitas bahasa, serta mengkaji gaya belajar kolaboratif mereka. Selain itu, bab ini juga akan menyoroti tantangan terkait rentang perhatian (attention span) yang menyempit dan bagaimana strategi microlearning dapat menjadi solusi pedagogis, sebelum akhirnya ditutup dengan analisis kritis mengenai dampak teknologi terhadap literasi bahasa di era modern. Pemahaman yang utuh terhadap profil ini merupakan prasyarat mutlak sebelum kita merancang kurikulum bahasa Inggris yang adaptif dan relevan

bagi mereka, sebagaimana yang akan dibahas pada bab selanjutnya.

A. Karakteristik kognitif (multitasking, visual learning, instant feedback)

Evolusi teknologi informasi pada abad ke-21 tidak sekadar mengubah instrumen yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, melainkan telah merekonstruksi arsitektur kognitif dari generasi yang lahir dan tumbuh di dalamnya. Kelompok yang sering diistilahkan sebagai digital native ini tidak mengadopsi teknologi secara sadar sebagai alat baru, melainkan menginternalisasikannya sebagai bagian tak terpisahkan dari ekosistem biologis dan kognitif mereka (Prensky, 2001). Lingkungan digital yang sarat dengan stimulasi ini secara perlahan memodifikasi jalur saraf (neural pathways) dan cara otak memproses informasi. Sebagai dampaknya, tingkat kedigitalan bawaan (digital nativity) dari pembelajar secara langsung memengaruhi hasrat emosional (desire), tingkat efikasi diri, serta niat mereka untuk terlibat secara penuh dalam lingkungan pembelajaran (Fang, Meng, Tang, & Cui, 2026). Secara kognitif, terdapat tiga karakteristik sentral yang paling menonjol dari digital native: kemampuan pemrosesan paralel (multitasking), preferensi pada pembelajaran visual (visual learning), dan ekspektasi absolut terhadap umpan balik seketika (instant feedback).

Berbeda dengan generasi pendahulunya yang memiliki kecenderungan memproses informasi secara linier dan sekuensial (membaca atau mengerjakan tugas satu per satu dari awal hingga akhir), digital native tumbuh dengan paparan berbagai arus data secara bersamaan. Mereka memiliki kapasitas yang dikondisikan secara sosial untuk melakukan multitasking, seperti mendengarkan audio, memindai teks di layar gawai, dan merespons pesan teks pada waktu yang nyaris bersamaan. Secara neurokognitif, apa yang tampak sebagai proses paralel ini pada dasarnya adalah rapid task-switching, yakni kemampuan otak untuk memindahkan fokus perhatian dengan sangat cepat dari satu tugas ke tugas lainnya (Kirschner & De Bruyckere, 2017).

Karakteristik kognitif ini menuntut penyesuaian pedagogis yang radikal dari para pendidik. Pembelajar dengan tingkat digital

nativity yang tinggi sering kali merasa kurang terstimulasi oleh metode ceramah tradisional yang lambat dan bersifat satu arah. Mereka membutuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan menyajikan berbagai kanal informasi secara simultan. Meski demikian, perlu digarisbawahi bahwa kebiasaan multitasking ini rentan meningkatkan beban kognitif (cognitive load). Oleh karena itu, kurikulum dan bahan ajar harus dirancang dengan prinsip keterpaduan, di mana ragam aliran informasi yang disajikan berfungsi secara komplementer untuk mencegah terpecahnya atensi esensial mahasiswa.

Generasi digital pada hakikatnya adalah konsumen visual. Sejak usia dini, mereka terpapar oleh antarmuka layar (ikonografi, video, animasi, dan infografis) jauh sebelum mereka mampu membaca teks cetak dengan lancar. Sebagai akibatnya, area otak yang memproses informasi grafis menjadi sangat terlatih, yang membuat mereka mampu menyerap dan menyintesis makna dari gambar jauh lebih cepat dibandingkan dengan teks tertulis murni. Bagi digital native, teks tidak lagi menjadi sumber informasi primer; sebaliknya, teks sering kali hanya diposisikan sebagai penjelas (caption) dari gambar atau video.

Pendekatan multimodal yang menggabungkan elemen visual, auditori, dan interaktif sangat selaras dengan skema representasi mental mereka. Memanfaatkan alat digital yang memfasilitasi representasi visual sangatlah krusial. Selain memfasilitasi penyerapan materi, desain visual dan antarmuka pembelajaran yang ramah pengguna juga terbukti mampu mereduksi jarak transaksional (transactional distance), yaitu jarak psikologis dan ruang komunikasi antara pengajar, pelajar, dan materi dalam lingkungan digital (Wang, Hui, & Zhang, 2026). Penurunan jarak transaksional secara tidak langsung menjadi jembatan yang kuat bagi digital nativity untuk secara positif memengaruhi tingkat keterlibatan (engagement) pelajar dalam pembelajaran bahasa Inggris (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

Karakteristik kognitif ketiga yang mendefinisikan digital native adalah kebutuhan mendesak akan umpan balik yang instan. Dalam keseharian mereka mengarungi ekosistem digital, baik melalui interaksi dengan mesin pencari, merespons unggahan

media sosial, maupun bermain video game, setiap aksi selalu memicu reaksi sistem pada hitungan milidetik. Mekanisme interaktif ini telah mengondisikan struktur saraf mereka untuk mengharapkan siklus aksi-reaksi yang singkat, di mana respons cepat tersebut menstimulasi pelepasan dopamin yang memperkuat keberlanjutan motivasi mereka.

Dalam konteks praksis akademis, ekspektasi ini mengubah cara mereka merespons evaluasi secara fundamental. Generasi ini tidak lagi termotivasi secara optimal oleh sistem penilaian konservatif, di mana hasil tugas atau koreksi baru didapatkan setelah berminggu-minggu. Penundaan umpan balik (*delayed feedback*) berisiko memicu demotivasi dan alienasi kognitif terhadap materi yang sedang dipelajari. Mengintegrasikan teknologi yang mampu menyajikan evaluasi otomatis, *micro-credentials*, atau elemen progress bar yang *real-time* sangat krusial. Pemenuhan atas kebutuhan kognitif ini memberikan validasi langsung yang pada akhirnya meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) pembelajar dalam lingkungan dalam jaringan (*daring*) dan secara konsisten mendorong niat perilaku (*behavioral intention*) mereka untuk mengarahkan diri pada pembelajaran otonom di luar ruang kelas formal (Fang, Meng, Tang, & Cui, 2026).

B. Motivasi dan preferensi belajar

Motivasi belajar pada generasi *digital native* mengalami pergeseran yang sangat signifikan dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Model motivasi tradisional yang bersifat behavioristik, yang sangat bergantung pada sistem penghargaan dan hukuman eksternal (*carrot-and-stick*), kini tidak lagi efektif. Sebaliknya, preferensi belajar dan motivasi generasi digital jauh lebih selaras dengan prinsip-prinsip Teori Penentuan Nasib Sendiri atau *Self-Determination Theory* (SDT), di mana otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (*relatedness*) menjadi pendorong utama (Ryan & Deci, 2020).

Di era hiperkonektivitas ini, batasan antara pembelajaran formal dan informal menjadi kabur, yang pada akhirnya mendefinisikan ulang cara dan alasan generasi digital belajar, khususnya dalam pemerolehan bahasa.

Salah satu preferensi belajar yang paling mencolok dari *digital native* adalah kecenderungan mereka terhadap pembelajaran bahasa Inggris digital informal (*Informal Digital English Learning / IDEL*). Mereka secara aktif dan mandiri mencari paparan bahasa melalui *video game*, *podcast*, *platform streaming*, dan media sosial. Penelitian komprehensif oleh Fang, Meng, Tang, dan Cui (2026) membuktikan bahwa niat generasi digital untuk terlibat dalam IDEL tidak didorong semata-mata oleh tuntutan akademis, melainkan oleh dua faktor psikologis utama: hasrat emosional (*desire*) dan efikasi diri dalam pembelajaran daring (*online learning self-efficacy*).

Hasrat ini lahir dari keinginan otentik mereka untuk menjadi bagian dari komunitas global dan mengonsumsi budaya populer tanpa hambatan linguistik. Sementara itu, tingkat literasi digital bawaan mereka memberikan efikasi diri yang tinggi; mereka memiliki keyakinan penuh terhadap kemampuan mereka dalam menavigasi sumber daya di internet. Kombinasi antara hasrat dan efikasi diri ini menghasilkan tingkat keterlibatan (*engagement*) yang jauh lebih mendalam dan berkelanjutan dibandingkan dengan pembelajaran formal di dalam ruang kelas.

Preferensi belajar *digital native* juga sangat identik dengan elemen interaktivitas dan permainan. Oleh karena itu, gamifikasi, penggunaan elemen desain *game* pada konteks non-*game*, telah menjadi salah satu pendekatan paling efektif untuk memotivasi mereka. Aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo atau Quizlet sangat diminati karena mengintegrasikan papan peringkat (*leaderboards*), rencana pencapaian (*badges*), dan sistem poin beruntun (*streaks*).

Namun demikian, dari kacamata sosiolinguistik kritis, motivasi yang dibangun melalui gamifikasi ini tidak sepenuhnya netral. Analisis Wacana Kritis Multimodal yang dilakukan oleh Wu dan Lin (2026) terhadap aplikasi kosakata bahasa Inggris populer mengungkapkan bahwa di balik antarmuka yang memotivasi, aplikasi tersebut secara tidak langsung menanamkan ideologi neoliberal. Desain gamifikasi mendorong peserta didik untuk terus melakukan optimasi diri (*self-optimization*), bertanggung jawab secara individual atas kesuksesan belajar mereka, dan bersaing dalam pasar linguistik yang dikomodifikasi. Meskipun sangat efektif dalam mempertahankan retensi pengguna, pendidik harus menyadari bahwa preferensi belajar berbasis gamifikasi ini dapat mengubah orientasi penguasaan bahasa dari tujuan komunikatif

dan kolaboratif menjadi sekadar pencapaian instrumental dan kompetitif.

Dalam konteks pembelajaran yang terstruktur (formal), motivasi dan preferensi belajar *digital native* sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap "jarak transaksional" (*transactional distance*). Konsep ini tidak merujuk pada jarak geografis, melainkan pada jarak psikologis dan pedagogis antara pengajar dan peserta didik dalam lingkungan daring atau *hybrid*.

Penelitian terbaru oleh Wang, Hui, dan Zhang (2026) terhadap pelajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) menunjukkan bahwa terdapat interaksi yang kompleks antara tingkat kedigitalan bawaan (*digital nativity*), jarak transaksional, dan keterlibatan belajar daring. Pelajar dengan *digital nativity* yang tinggi cenderung lebih mampu menjembatani jarak transaksional ini secara mandiri melalui pemanfaatan fitur-fitur teknologi. Mereka lebih menyukai desain instruksional yang menawarkan struktur yang fleksibel namun tetap memfasilitasi dialog interaktif tingkat tinggi (baik antarsiswa maupun antara siswa dengan dosen). Jika jarak transaksional ini terlalu lebar, misalnya akibat desain *Learning Management System* (LMS) yang pasif dan minim interaksi, motivasi intrinsik mereka akan turun drastis, terlepas dari seberapa canggih teknologi yang digunakan.

Sebagai generasi yang terbiasa dengan algoritma yang mengkurasi konten media sosial dan hiburan secara spesifik untuk profil mereka (seperti pada YouTube atau Spotify), *digital native* mengharapkan tingkat personalisasi yang serupa dalam pendidikan. Mereka memiliki resistensi terhadap model kurikulum *one-size-fits-all* (satu ukuran untuk semua). Preferensi mereka adalah pembelajaran adaptif di mana mereka memiliki kebebasan (otonomi) untuk memilih topik proyek, kecepatan penyelesaian (*pacing*), dan format luaran tugas (misalnya, memilih antara membuat esai tertulis,

C. Peran media sosial dalam pembentukan identitas bahasa

Bagi generasi *digital native*, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai medium komunikasi interpersonal, tetapi juga bertindak sebagai ruang sosiokultural utama untuk membentuk, merepresentasikan, dan menegosiasikan identitas mereka. Interaksi tanpa batas di berbagai platform (seperti YouTube, TikTok, dan Instagram) mendedahkan mereka pada paparan

bahasa Inggris secara konstan, yang pada gilirannya merekonstruksi pandangan mereka terhadap hierarki dan identitas linguistik.

Walaupun media sosial secara teoretis menawarkan akses ke berbagai variasi bahasa global, platform ini sering kali menjadi arena diskursif tempat ideologi bahasa tertentu direproduksi, dipertahankan, dan dikomodifikasi. Salah satu fenomena paling dominan yang memengaruhi pembelajar masa kini adalah digital native speakerism, yakni sebuah ideologi yang memosisikan kemahiran berbahasa yang menyerupai penutur asli (native-like) sebagai standar tunggal yang ideal.

Berdasarkan penelitian Güney dan Gazzardi (2026) terhadap video instruksional bahasa Inggris di saluran YouTube populer, para pembuat konten secara aktif memanfaatkan native speakerism sebagai bagian dari proses marketisasi digital yang sangat dipengaruhi oleh neoliberalisme dalam industri pengajaran bahasa Inggris. Melalui platform ini, pembuat konten memengaruhi dan mendorong peserta didik untuk meniru kinerja penutur asli di berbagai kompetensi, mulai dari penguasaan kosakata, aksen, tata bahasa, hingga norma budaya dan pragmatik. Istilah-istilah seperti "penutur asli", "Amerika", dan "Inggris" bahkan telah bergeser menjadi sekadar kata pikat pemasaran (buzzwords) yang secara strategis digunakan demi meningkatkan visibilitas algoritma dan menarik perhatian penonton di ruang digital.

Pola pelanggaran ideologi ini juga sangat lazim ditemui di platform video singkat seperti TikTok. Studi yang dilakukan Marino (2026) mengungkapkan bahwa para pembuat konten yang mengajarkan pelafalan, baik yang berasal dari kelompok penutur bahasa pertama (L1) maupun bahasa kedua (L2), cenderung menanamkan ideologi nativeness melalui berbagai praktik wacana multimodal. Mereka secara terstruktur menyajikan pelafalan mirip penutur asli sebagai kecakapan yang amat diidamkan, dan secara bersamaan mengonstruksi identitas penutur non-asli sebagai kelompok yang identitas linguistiknya kurang valid atau memiliki defisiensi.

Kendati hegemoni standar penutur asli di dunia digital sangat masif, pembelajar digital native faktanya tidak selalu menjadi

konsumen pasif; mereka mampu memanifestasikan agen (agency) dan resistensi dalam menegosiasikan identitas bahasanya. Konektivitas digital transnasional yang mereka alami setiap hari menumbuhkan apa yang disebut sebagai pragmatisme linguistik refleksif (reflexive linguistic pragmatism).

Penelitian oleh Ruane dan Park (2026) terhadap mahasiswa dwibahasa menunjukkan bahwa para pembelajar ini secara sadar berusaha menyeimbangkan efektivitas komunikasi yang ditarik dari norma penutur asli dengan kebutuhan mendalam untuk menyajikan ekspresi budaya yang dilokalkan. Mereka memandang bahasa Inggris tidak lagi sebagai entitas monolitik, melainkan sebagai alat komunikasi global sekaligus sumber daya ekspresif untuk mendemonstrasikan pertunjukan identitas (identity performance) mereka. Pemahaman holistik ini sangat dibentuk oleh pengalaman transnasional yang dikatalisasi oleh konektivitas digital, yang pada akhirnya menumbuhkan penerimaan mereka terhadap keragaman linguistik global.

Dinamika yang kompleks ini mempertegas pentingnya mengintegrasikan literasi digital kritis (critical digital literacies) bagi generasi digital native. Pendidik memiliki tanggung jawab pedagogis untuk tidak membiarkan peserta didik secara buta meniru standar tunggal yang disajikan oleh algoritma media sosial. Sebaliknya, pendidik perlu menghadirkan berbagai strategi pengajaran yang membekali peserta didik dengan alat ukur kritis untuk menganalisis dan berinteraksi dengan wacana serta teks di belantara digital (digital wilds). Melalui literasi kritis ini, pelajar dapat secara mandiri menavigasi ideologi bahasa yang saling bersaing, sekaligus dengan percaya diri menggunakan bahasa Inggris sebagai sumber daya komunikatif yang fleksibel untuk menyuarakan identitas sosiokultural lokal mereka di tengah dunia yang makin mengglobal.

D. Gaya belajar kolaboratif dan partisipatif

Generasi digital native tumbuh di tengah transisi evolusioner dari Web 1.0 yang bersifat informasional satu arah, menuju Web 2.0 dan Web 3.0 yang berakar kuat pada interaksi, kreasi bersama, dan desentralisasi informasi. Ekosistem ini melahirkan apa yang disebut sebagai budaya partisipatif (participatory culture). Dalam

budaya ini, hambatan untuk berekspresi dan terlibat dalam aktivitas komunal sangat rendah, sementara dukungan untuk saling berbagi kreasi sangat tinggi. Secara akademis, hal ini mendisrupsi posisi tradisional pembelajar; mereka tidak lagi bersedia hanya menjadi konsumen informasi pasif, melainkan bertransformasi menjadi "prosumer" (produsen sekaligus konsumen) pengetahuan (Jenkins, 2009). Karakteristik sosiologis ini secara langsung membentuk gaya belajar mereka yang sangat kolaboratif dan partisipatif.

Gaya belajar kolaboratif digital native pada dasarnya adalah manifestasi modern dari teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang mempostulatkan bahwa perkembangan kognitif terjadi secara optimal melalui interaksi sosial. Bedanya, teknologi digital memperluas Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development) melampaui batas fisik ruang kelas (Vygotsky, 1978). Dalam proses pemerolehan bahasa Inggris, mahasiswa tidak lagi mengandalkan dosen sebagai otoritas linguistik tunggal. Mereka terbiasa memvalidasi pemahaman, mencari koreksi, dan memberikan umpan balik sejawat (peer-feedback) secara seketika (real-time) melalui platform berbasis komputasi awan (seperti Google Workspace) maupun dalam ruang obrolan sinkronus (seperti Discord atau grup WhatsApp).

Preferensi pada pembelajaran kolaboratif paling nyata terlihat pada keterlibatan otentik mereka dalam Komunitas Praktik Virtual (VCoP). VCoP terbentuk ketika individu-individu dengan minat yang sama, misalnya, penggemar budaya pop transnasional, komunitas gaming, atau kelompok literatur fan-fiction, berinteraksi secara daring untuk saling belajar (Wenger, 1998).

Dalam ranah Pembelajaran Bahasa Inggris Digital Informal (Informal Digital English Learning / IDEL), keterlibatan di dalam VCoP memberikan "ruang aman" bagi peserta didik untuk mempraktikkan bahasa target tanpa bayang-bayang tekanan evaluasi formatif. Sebagaimana dikonfirmasi oleh Fang, Meng, Tang, dan Cui (2026), keterlibatan mendalam generasi digital dalam lingkungan belajar informal sangat didorong oleh hasrat (desire) sosiopsikologis untuk terhubung dengan rekan sebaya secara global. Dalam komunitas partisipatif inilah pertukaran

kompetensi linguistik, seperti pemahaman slang, idiom kontemporer, penyesuaian register bahasa, hingga negosiasi makna, terjadi secara organik dan resiprokal.

Dalam konteks pendidikan formal yang diselenggarakan secara daring atau hibrida (hybrid), kolaborasi bukan sekadar metode belajar, melainkan strategi bertahan (coping mechanism) terhadap isolasi akademis. Desain pembelajaran yang mengedepankan proyek kolaboratif terbukti secara signifikan mampu memitigasi jarak transaksional (transactional distance), yakni jarak psikologis dan komunikasi antara mahasiswa dan institusi.

Kajian empiris oleh Wang, Hui, dan Zhang (2026) menegaskan bahwa interaksi antarpeserta didik (learner-to-learner interaction) yang dinamis dalam ekosistem digital memiliki korelasi positif yang kuat terhadap tingkat efikasi diri dan keterlibatan belajar. Mahasiswa dengan tingkat digital nativity yang tinggi memanfaatkan alat-alat kolaboratif untuk menjembatani jarak tersebut. Sebaliknya, kurikulum yang berpusat pada tugas-tugas individualis dan gagal memfasilitasi ruang partisipatif berisiko meningkatkan demotivasi dan melebarkan jarak transaksional secara destruktif.

Kendati kolaborasi merupakan insting alami generasi ini di ruang informal, kemampuan untuk berkolaborasi secara akademis dan profesional (seperti menyusun makalah akademik atau riset bersama) tetap menuntut perancah (scaffolding) terstruktur dari pengajar. Dinamika kelompok digital sering kali masih dibayangi oleh fenomena kemalasan sosial (social loafing) atau dominasi satu individu.

Oleh karena itu, desain instruksional bahasa Inggris harus mencakup pembagian peran kolaboratif yang jelas, rubrik penilaian partisipatif yang transparan, dan integrasi penugasan berbasis proyek komunal (project-based learning). Dalam lanskap ini, pendidik dituntut untuk mereposisi dirinya; melepaskan peran sebagai diktator informasi yang mendominasi podium, untuk menjadi fasilitator dan perancang arsitektur interaksi (interaction architect) yang mengorkestrasi pertukaran pengetahuan antarmahasiswa.

E. Attention span dan strategi microlearning

Dinamika ekosistem digital tidak hanya merombak cara digital native berinteraksi secara sosial, tetapi juga berdampak langsung pada kapasitas neurokognitif mereka, khususnya terkait rentang perhatian (attention span). Paparan konstan terhadap platform berbasis gulir tanpa batas (infinite scroll) dan konten berdurasi singkat (seperti TikTok, YouTube Shorts, dan Instagram Reels) telah melatih sirkuit saraf mereka untuk mengharapkan pergantian stimulasi yang sangat cepat.

Dalam konteks pendidikan, perubahan rentang perhatian terpusat ini menghadirkan tantangan pedagogis yang tidak bisa diabaikan. Ketika dihadapkan pada materi berdurasi panjang, teks yang monoton, atau metode ceramah konvensional, pembelajar generasi digital lebih rentan mengalami kelelahan kognitif. Lingkungan digital pada hakikatnya memicu tingginya "kompetisi atensi" (attention competition) yang secara konstan mendistraksi fokus utama pembelajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zhao, Cai, dan Qin (2026) mengenai praktik membaca dialogis dalam konteks bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) digital, ditemukan bahwa banyaknya interupsi antarmuka dan distraksi di dalam layar digital berbenturan langsung dengan tuntutan penguasaan materi. Hal ini bermuara pada beban kognitif yang tinggi (high cognitive load) bagi penggunaannya. Tanpa adanya perancah (scaffolding) yang sistematis, kelebihan beban kognitif ini dapat dengan cepat mengarah pada demotivasi dan pelepasan keterlibatan (disengagement) dari proses pemerolehan bahasa.

Sebagai respons terhadap penyempitan rentang perhatian dan tingginya kompetisi atensi, microlearning (pembelajaran mikro) muncul sebagai strategi instruksional yang paling representatif untuk digital native. Microlearning adalah pendekatan pedagogis yang memecah materi pembelajaran ke dalam modul-modul otonom yang kecil (bite-sized learning), yang memakan waktu sangat singkat namun terfokus tajam pada satu capaian

pembelajaran spesifik (misalnya, satu video interaktif berdurasi 3 menit khusus untuk melatih pelafalan bunyi vokal tertentu).

Kecenderungan alami generasi digital terhadap durasi belajar yang dipersingkat ini dibuktikan secara empiris. Dalam sebuah studi eksploratif oleh Nguyen dan Barrot (2026) terhadap mahasiswa yang menggunakan perangkat lunak pelatihan pelafalan berbantuan komputer (Computer-Assisted Pronunciation Training/CAPT), terungkap bahwa peserta didik secara mandiri membatasi keterlibatan belajar mereka dalam durasi yang sangat singkat, yakni hanya berkisar antara 5 hingga 25 menit per sesi. Strategi pembatasan durasi ini diadopsi oleh mahasiswa sebagai upaya sadar untuk mengatasi kebosanan atau monotonitas tugas (task monotony) dan menavigasi tingkat kerumitan tugas yang dihadapinya.

Bagi perancang kurikulum dan pendidik bahasa Inggris, fenomena neurokognitif ini mengimplikasikan perlunya restrukturisasi penyajian materi. Menuntut digital native untuk mempertahankan fokus mutlak selama 90 menit penuh adalah melawan insting adaptif mereka. Sebaliknya, dosen dapat menerapkan desain flipped classroom yang mengintegrasikan objek microlearning. Mahasiswa dapat ditugaskan untuk mengonsumsi 3-4 modul microlearning (video atau kuis interaktif berdurasi maksimal 5-7 menit) secara asinkron, sebelum mengaplikasikan pemahaman tersebut melalui kegiatan komunikatif yang kolaboratif pada saat sesi kelas sinkron.

Dengan menyelaraskan ritme pengajaran dengan durasi perhatian alami mereka, microlearning tidak hanya berhasil mempertahankan motivasi intrinsik pelajar, tetapi juga mereduksi beban kognitif yang tidak perlu. Hasilnya, kapasitas memori kerja (working memory) peserta didik dapat dialokasikan secara penuh untuk pemrosesan sintaksis dan semantik bahasa target secara lebih mendalam dan tahan lama.

F. Dampak teknologi terhadap literasi bahasa

Konsep literasi secara historis selalu berevolusi sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi. Di era pra-penduduk asli digital (digital native), literasi bahasa secara sempit didefinisikan

sebagai kemampuan kognitif dasar untuk membaca dan menulis teks cetak. Namun, paparan teknologi yang masif telah mendisrupsi definisi tersebut, menuntut perluasan paradigma menuju apa yang kini dikenal sebagai literasi digital dan literasi multimodal.

Bagi generasi digital native, teks murni bukan lagi medium utama dalam pemerolehan informasi maupun ekspresi bahasa. Teknologi telah memfasilitasi konvergensi media, di mana teks tertulis berpadu secara organik dengan elemen audio, visual spasial, dan gestural. Dampaknya, literasi bahasa kini mengharuskan peserta didik untuk mampu mendekode (decoding) dan memproduksi wacana multimodal. Mereka tidak hanya dituntut memahami tata bahasa (sintaksis), tetapi juga harus memahami retorika visual—bagaimana warna, tipografi, dan tata letak gambar di media sosial memanipulasi makna pragmatis dari sebuah teks tertulis.

Salah satu dampak paling revolusioner dari teknologi terhadap literasi bahasa dalam beberapa tahun terakhir adalah kehadiran Kecerdasan Buatan Generatif (Generative AI) dan perangkat penerjemahan mesin. Teknologi ini secara fundamental mengubah proses kognitif dalam menulis. Studi oleh Shin, Choung, dan Choi (2026) mengenai penulisan profesional berbantuan AI menyoroti fenomena kompleks ini. Di satu sisi, AI bertindak sebagai "perancah (scaffolding) linguistik" yang luar biasa; teknologi ini mampu menjembatani kesenjangan (bridging the gap) kompetensi leksikal dan gramatikal antara penulis penutur asli (native) dan non-asli (non-native).

Namun, di sisi lain, ketergantungan yang tidak terkalibrasi pada AI berisiko memperlebar kesenjangan sosiolinguistik (broadening gaps) jika pembelajar tidak memiliki landasan literasi kritis (Shin, Choung, & Choi, 2026). Tanpa bimbingan, digital native rentan mengalami atrofi keterampilan menulis esensial, di mana mereka kehilangan suara otentik (authorial voice) dan hanya menjadi editor pasif bagi teks yang dihasilkan oleh algoritma. Oleh karena itu, literasi bahasa kini harus mencakup "literasi AI", yakni kemampuan untuk merumuskan instruksi komputasional (prompt engineering), mengevaluasi bias sistem, dan mengedit output AI secara etis dan kritis.

Teknologi tidak hanya memengaruhi cara manusia memproduksi bahasa, tetapi juga bagaimana data bahasa dikelola dan diawetkan. Dalam ranah linguistik komputasional, pengembangan korpus teks digital memberikan dampak signifikan terhadap literasi bahasa regional yang kerap terpinggirkan oleh bahasa Inggris global. Sebagai contoh paralel, penciptaan BanglaRegionalTextCorpus menunjukkan bagaimana teknologi digunakan untuk mendokumentasikan variasi dialek regional ke dalam format digital standar agar dapat diproses oleh model Natural Language Processing (NLP) (BanglaRegionalTextCorpus, 2026). Hal ini berimplikasi positif terhadap literasi bahasa: teknologi kini mampu mengakomodasi bahasa dan dialek lokal yang minim sumber daya (low-resourced languages), sehingga pembelajar digital native dari berbagai latar belakang etnis tetap dapat melihat representasi identitas bahasa mereka dalam alat komputasi global seperti mesin penerjemah (machine translation).

Dampak teknologi yang paling menantang terhadap literasi bahasa adalah lahirnya ekosistem informasi yang terpolusi. Algoritma media sosial memfilter informasi berdasarkan preferensi pengguna (filter bubble), yang sering kali menciptakan ruang gema (echo chambers) tertutup. Oleh sebab itu, tingkat literasi bahasa yang tinggi kini diukur dari kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber, membedakan antara fakta objektif dan disinformasi manipulatif, serta mendeteksi ujaran kebencian yang dikemas dalam eufemisme linguistik.

Secara keseluruhan, Bab 3 ini telah menguraikan bahwa profil digital native tidak sekadar didefinisikan oleh kecakapan instrumental mereka dalam menggunakan teknologi, melainkan oleh transformasi mendalam pada dimensi kognitif, afektif, dan sosial mereka. Lingkungan digital yang hiperterhubung telah merekonstruksi cara generasi ini memproses informasi, berinteraksi, dan menegosiasikan identitas mereka di dunia global. Pemahaman holistik terhadap ketiga dimensi ini mutlak diperlukan agar pendidik dan perancang kurikulum dapat merumuskan pendekatan pedagogis yang relevan dan efektif.

Secara kognitif, digital native dicirikan oleh kemampuan pemrosesan paralel (rapid task-switching), preferensi yang kuat

pada representasi visual dan multimodal, serta ekspektasi akan umpan balik seketika (instant feedback). Adaptasi saraf terhadap ekosistem digital yang serba cepat ini telah menyempitkan rentang perhatian terpusat (attention span) mereka akibat tingginya kompetisi atensi dan potensi kelebihan beban kognitif (cognitive load) (Zhao, Cai, & Qin, 2026). Oleh karena itu, strategi pedagogis seperti *microlearning* (pembelajaran mikro) dan integrasi visual bukan lagi sekadar alternatif, melainkan keharusan untuk mempertahankan keterlibatan kognitif mereka secara optimal tanpa menimbulkan kelelahan mental (Nguyen & Barrot, 2026).

Secara afektif, model motivasi behavioristik tradisional telah kehilangan relevansinya. Generasi digital didorong oleh otonomi, hasrat emosional (*desire*), dan efikasi diri yang tinggi, terutama dalam konteks Pembelajaran Bahasa Inggris Digital Informal atau IDEL (Fang, Meng, Tang, & Cui, 2026). Meskipun pendekatan gamifikasi terbukti ampuh dalam meningkatkan motivasi intrinsik melalui elemen interaktivitas, pendidik harus tetap waspada terhadap infiltrasi ideologi neoliberal yang mempromosikan kompetisi individualis di atas kolaborasi otentik (Wu & Lin, 2026). Lebih dari itu, motivasi belajar mereka dalam lingkungan hibrida atau daring sangat bergantung pada keberhasilan desain instruksional dalam memitigasi jarak transaksional (*transactional distance*) (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

Secara sosial dan identitas, digital native hidup dalam budaya partisipatif (*participatory culture*) yang sangat kolaboratif. Mereka secara proaktif membentuk Komunitas Praktik Virtual (VCoP) untuk berbagi pengetahuan secara komunal. Dalam ruang media sosial, mereka dihadapkan pada tantangan komodifikasi bahasa dan hegemoni ideologi native speakerism (Güney & Gazzardi, 2026). Kendati demikian, melalui pengalaman transnasional di ranah digital, mereka juga menunjukkan agensi yang kuat berupa pragmatisme linguistik refleksif—menggunakan variasi *Global Englishes* untuk mengekspresikan identitas lokal mereka secara percaya diri (Ruane & Park, 2026).

Pada akhirnya, segala pergeseran kognitif, afektif, dan sosial ini bermuara pada redefinisi literasi bahasa. Hadirnya Kecerdasan Buatan (AI) generatif, perangkat pemrosesan bahasa alami (NLP),

dan arus informasi algoritmik menuntut pergeseran fokus dari sekadar kemampuan membaca-menulis teks cetak, menuju penguasaan literasi multimodal dan literasi digital kritis (Shin, Choung, & Choi, 2026). Pembelajar harus dibekali kemampuan untuk secara etis berkolaborasi dengan mesin tanpa kehilangan suara otentiknya.

Sebagai konklusi akhir, profil peserta didik yang sedemikian kompleks dan dinamis ini tidak dapat lagi diwadahi oleh struktur kurikulum yang kaku dan konvensional. Pendidikan bahasa Inggris harus berevolusi dari model standarisasi massal menuju model personalisasi yang fleksibel. Oleh karena itu, pemahaman mendalam yang telah dibangun pada Bab 3 ini menjadi fondasi teoretis yang esensial untuk mendesain ekologi pembelajaran masa depan, yakni Kurikulum Bahasa Inggris Adaptif, yang akan dibedah secara komprehensif pada Bab 4.

BAB 4

Desain Kurikulum Bahasa Inggris Adaptif untuk Digital Native

Transformasi profil peserta didik dari generasi analog menuju generasi digital native membawa implikasi pedagogis yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam cara pendidikan bahasa Inggris diselenggarakan. Sebagaimana yang telah dielaborasi secara mendalam pada Bab 3, mahasiswa masa kini hadir di ruang kelas dengan arsitektur kognitif dan preferensi sosiologis yang sangat berbeda; mereka secara natural memproses informasi secara paralel, berorientasi kuat pada pembelajaran visual, dan mengharapkan interaktivitas serta umpan balik instan. Mempertahankan desain kurikulum tradisional yang kaku, linier, dan terlalu didaktis tidak lagi relevan. Kesenjangan antara karakteristik bawaan mahasiswa dengan metode pengajaran yang usang dapat memperlebar jarak transaksional (*transactional distance*), yang pada gilirannya berpotensi mematikan motivasi intrinsik serta menurunkan tingkat keterlibatan (*engagement*) belajar mereka di berbagai platform pembelajaran (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

Pendidikan bahasa di era kiwari harus berevolusi secara fundamental, melampaui batasan pengajaran kosakata secara mekanis dan hafalan struktur sintaksis. Kurikulum perlu dirombak menjadi sebuah ekosistem pembelajaran yang adaptif, yang tidak hanya responsif terhadap disrupsi teknologi modern, tetapi juga mampu mengintegrasikan kecakapan hidup esensial. Saat ini, penguasaan bahasa Inggris tidak dapat lagi dipisahkan dari literasi kecerdasan buatan (AI) dan literasi informasi. Kehadiran alat-alat digital komputasional telah mendefinisikan ulang secara radikal batas-batas kemampuan menulis profesional

dan dinamika sosiolinguistik global (Shin, Choung, & Choi, 2026). Oleh sebab itu, kurikulum yang ideal bagi generasi digital harus memosisikan bahasa Inggris sebagai instrumen komunikatif utama untuk mengembangkan kompetensi abad 21 (yang dikenal luas dengan 4C: Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication).

Lebih jauh, pergeseran menuju Kurikulum Bahasa Inggris yang adaptif juga menuntut adopsi paradigma Outcome-Based Education (OBE) atau pendidikan berbasis luaran. Dalam kerangka OBE, evaluasi dan desain silabus dirancang secara mundur (backward design) bertolak dari tujuan praktis di dunia nyata. Hal ini untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya menguasai teori bahasa (knowing about the language), melainkan benar-benar mampu secara fungsional memanfaatkannya (doing things with the language). Desain kurikulum ini juga dituntut untuk menghadirkan sistem evaluasi dan umpan balik (feedback) yang inklusif, merangkul perspektif Global Englishes, serta memberdayakan para penulis multibahasa agar mereka dapat berpartisipasi secara percaya diri dan setara dalam wacana global (McKinley & Rose, 2026).

Bab 4 ini akan membedah secara komprehensif arsitektur penyusunan dan implementasi kurikulum adaptif tersebut. Pembahasan akan dimulai dengan menelaah prinsip-prinsip keluwesan dalam kurikulum, dilanjutkan dengan strategi konkret untuk mengintegrasikan kompetensi abad ke-21 (4C) serta literasi digital ke dalam jantung materi ajar bahasa Inggris. Selanjutnya, bab ini akan mengeksplorasi secara praktis penerapan Outcome-Based Education (OBE), memberikan panduan teknis dalam penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau silabus berbasis digital, hingga diakhiri dengan pembahasan tentang mekanisme berkesinambungan untuk mengevaluasi kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan dinamis dari generasi digital native.

A. Prinsip kurikulum adaptif dan fleksibel

Di tengah disrupsi teknologi yang eksponensial dan evolusi karakteristik peserta didik, mempertahankan desain kurikulum yang kaku (rigid) dan terstandardisasi secara massal (one-size-fits-all) merupakan sebuah malapraktik pedagogis. Bagi generasi

digital native, ruang kelas, baik fisik maupun virtual, bukanlah satu-satunya sumber otoritas pengetahuan. Oleh karena itu, kurikulum bahasa Inggris modern harus dibangun di atas dua pilar utama: keluwesan (flexibility) dan kemampuan beradaptasi (adaptability).

Secara historis, kurikulum bahasa Inggris dirancang dengan asumsi bahwa seluruh peserta didik memiliki kecepatan pemahaman, gaya belajar, dan tingkat literasi yang seragam. Namun, realitas demografis saat ini menunjukkan spektrum yang sangat luas terkait tingkat kedigitalan bawaan (digital nativity) di antara para pelajar. Tingkat kedigitalan ini secara langsung memengaruhi cara mereka merespons jarak transaksional (transactional distance) dalam lingkungan pembelajaran (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

Mahasiswa dengan tingkat digital nativity yang tinggi mungkin merasa sangat teralienasi dan kehilangan motivasi apabila dipaksa mengikuti alur silabus yang linier dan lambat. Sebaliknya, pendekatan yang terlalu bertumpu pada kemandirian digital tanpa perancah (scaffolding) yang memadai dapat membebani mahasiswa lain. Oleh karena itu, prinsip adaptif menuntut kurikulum untuk menyediakan berbagai jalur pembelajaran alternatif (multiple learning pathways) yang dapat disesuaikan dengan profil kognitif dan kesiapan teknologi masing-masing individu.

Fleksibilitas dalam kurikulum diwujudkan melalui personalisasi. Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris, personalisasi ini mencakup tiga dimensi operasional:

Kecepatan (Pace)

Kurikulum harus mengakomodasi asinkronitas, di mana mahasiswa memiliki otonomi untuk mempercepat penyelesaian modul yang telah mereka kuasai (misalnya, tata bahasa dasar) dan mengalokasikan waktu lebih banyak pada materi yang lebih kompleks (misalnya, penulisan esai akademik tingkat lanjut).

Konten (Content)

Mahasiswa diberikan ruang untuk memilih topik atau materi bacaan yang relevan dengan minat vokasional atau profesional

mereka, selama esensi capaian pembelajaran bahasa tetap terpenuhi.

Luaran (Product/Output)

Kurikulum yang luwes memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk mendemonstrasikan kompetensi linguistiknya melalui berbagai representasi multimodal. Sebagai contoh, alih-alih mewajibkan seluruh kelas menulis esai argumentatif tradisional, mahasiswa dapat diberi opsi untuk memproduksi sinar (podcast), membuat esai video dokumenter, atau merancang portofolio digital interaktif.

Kurikulum bahasa yang adaptif tidak boleh dirancang sebagai dokumen statis yang hanya ditinjau setiap lima atau sepuluh tahun sekali. Arsitektur kurikulum harus bersifat agile (tangkas), memungkinkan program studi untuk mengintegrasikan fenomena sosiolinguistik maupun teknologi terbaru secara responsif.

Misalnya, ketika alat Kecerdasan Buatan (AI) generatif mulai mendisrupsi dunia penulisan profesional, kurikulum yang kaku mungkin hanya akan merespons dengan mengeluarkan larangan reaksioner. Sebaliknya, kurikulum yang adaptif akan segera melakukan kalibrasi dengan mengintegrasikan modul literasi AI, membimbing mahasiswa penutur non-asli (non-native) tentang bagaimana memanfaatkan alat tersebut secara etis untuk menjembatani kesenjangan kompetensi penulisan, sekaligus memitigasi risiko atrofi keterampilan linguistik mereka (Shin, Choung, & Choi, 2026). Kemampuan kurikulum untuk terus memperbarui dirinya sendiri (self-renewing) inilah yang memastikan relevansi lulusan dengan tuntutan industri global.

Pada akhirnya, tujuan utama dari prinsip adaptif dan fleksibel ini adalah untuk menciptakan ekologi pembelajaran yang bermakna. Fleksibilitas dalam memberikan umpan balik dan menyediakan saluran interaksi yang beragam terbukti efektif mereduksi jarak transaksional psikologis antara pengajar, mahasiswa, dan materi ajar. Ketika mahasiswa merasa bahwa kurikulum tersebut "mendengarkan" dan beradaptasi dengan kebutuhan mereka, bukan sebaliknya, keterlibatan (engagement) belajar daring

mereka akan meningkat secara signifikan, memicu eksekusi otonomi belajar yang lebih kuat (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

B. Integrasi kompetensi abad 21 (4C)

Pendidikan bahasa Inggris secara tradisional sering kali terjebak pada pendekatan strukturalis, di mana bahasa diajarkan sebagai entitas matematis yang terdiri dari rumus tata bahasa dan daftar kosakata yang harus dihafal. Namun, bagi digital native yang dipersiapkan untuk menghadapi lanskap profesional global yang digerakkan oleh teknologi otomatisasi dan kecerdasan buatan, penguasaan struktural linguistik semata sangatlah tidak memadai. Kurikulum bahasa Inggris yang adaptif harus memosisikan bahasa bukan sekadar sebagai objek kajian (object of study), melainkan sebagai kendaraan (vehicle) untuk mengembangkan Kompetensi Abad ke-21, yang secara universal dikenal dengan kerangka 4C: Critical Thinking (Berpikir Kritis), Creativity (Kreativitas), Collaboration (Kolaborasi), dan Communication (Komunikasi).

Berpikir kritis dalam kurikulum bahasa Inggris adaptif melampaui kemampuan membaca komprehensif dasar. Di era di mana algoritma media sosial dan kecerdasan buatan (AI) secara masif memproduksi teks, mahasiswa dihadapkan pada fenomena "belantara digital" (digital wilds). Oleh karena itu, kurikulum harus mengintegrasikan Analisis Wacana Kritis (AWK) secara praktis ke dalam kelas membaca dan menulis.

Alih-alih hanya meminta mahasiswa menjawab pertanyaan pilihan ganda dari teks bacaan buku cetak, pendidik dapat menggunakan artikel berita daring, utas media sosial, atau bahkan teks yang dihasilkan oleh AI generatif sebagai bahan ajar. Tugas yang diberikan harus menuntut mahasiswa untuk mengidentifikasi bias ideologis, membedakan antara opini dan fakta empiris, mengevaluasi kredibilitas sumber, dan menganalisis bagaimana pilihan kata (lexical choices) digunakan untuk membingkai narasi tertentu. Dengan demikian, bahasa Inggris dipelajari melalui proses inkuiri kritis yang relevan dengan realitas konsumsi informasi mereka sehari-hari.

Generasi digital native memiliki dorongan yang kuat untuk mengekspresikan diri, dan kurikulum harus memfasilitasi hal ini melalui integrasi tugas-tugas yang menstimulasi kreativitas. Dalam kurikulum adaptif, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk memproduksi wacana orisinal dengan menggabungkan berbagai mode semiotik (teks, suara, gambar, dan video).

Pengajaran bahasa Inggris tidak boleh lagi dibatasi pada format esai lima paragraf konvensional. Kurikulum harus mendorong digital storytelling (bercerita digital). Mahasiswa dapat ditugaskan untuk mengonversi naskah argumentatif bahasa Inggris mereka menjadi konten sinar (podcast), kampanye infografis interaktif, atau video esai. Pendekatan ini tidak hanya mengasah kreativitas produksi konten, tetapi juga memaksa mahasiswa untuk memahami aspek retorik dari desain visual dan auditif, yang merupakan elemen krusial dalam komunikasi profesional di era Web 2.0.

Karakteristik sosiologis digital native yang terbiasa hidup dalam budaya partisipatif harus diakomodasi di dalam desain kurikulum. Kompetensi kolaborasi berarti melatih mahasiswa untuk memproduksi pengetahuan secara bersama-sama, bernegosiasi makna, dan mengelola dinamika kelompok dalam lingkungan multibahasa.

Integrasi kolaborasi dapat dicapai melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning / PBL) yang diorkestrasi menggunakan platform digital kolaboratif (seperti Google Workspace, Miro, atau platform anotasi sosial). Dalam konteks penulisan, misalnya, kurikulum dapat menggeser fokus dari penulisan individual menjadi praktik collaborative writing dan umpan balik sejawat (peer-review) lintas batas. Mahasiswa diajarkan bagaimana memberikan kritik konstruktif terhadap tata bahasa dan koherensi tulisan rekannya secara etis dan profesional. Melalui kerja kolaboratif ini, secara tidak langsung pendidik juga memitigasi jarak transaksional (transactional distance) yang kerap menjadi penyebab demotivasi dalam ekosistem belajar daring (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

Komunikasi adalah muara dari seluruh pembelajaran bahasa. Namun, kurikulum adaptif harus merekalibrasi standar "komunikasi yang baik". Kurikulum tradisional sering kali terjebak dalam ideologi native speakerism, menuntut mahasiswa untuk berkomunikasi persis seperti penutur asli (Güney & Gazzardi, 2026).

Untuk mengintegrasikan kompetensi komunikasi abad ke-21, kurikulum harus mengadopsi perspektif Global Englishes (McKinley & Rose, 2026). Fokus pengajaran harus digeser dari "kesempurnaan aksen dan tata bahasa" menjadi "keberhasilan pragmatis dan kejelasan makna" (intelligibility). Mahasiswa diajarkan bagaimana menyesuaikan register (ragam bahasa) mereka berdasarkan konteks platform digital, audiens global yang dihadapinya, dan tujuan komunikatifnya. Mereka dilatih untuk menjadi komunikator interkultural yang tangkas, mampu menggunakan bahasa Inggris untuk berkolaborasi dengan sesama penutur non-asli dari berbagai latar belakang linguistik di seluruh dunia.

Melalui integrasi kerangka 4C ini secara holistik, kurikulum bahasa Inggris tidak hanya mencetak lulusan yang fasih secara leksikal, tetapi juga melahirkan intelektual muda yang kritis, inovatif, kooperatif, dan komunikatif di lanskap digital global.

C. Integrasi literasi digital dan literasi informasi

Dalam ekosistem Web 2.0 dan Web 3.0, memiliki akses ke informasi tidak lagi menjadi kendala; tantangan utamanya justru terletak pada kurasi, evaluasi, dan pemanfaatan informasi tersebut secara etis dan bermakna. Oleh karena itu, kurikulum bahasa Inggris yang adaptif harus memperluas cakupan pedagogisnya dengan mengintegrasikan secara eksplisit literasi digital dan literasi informasi. Penguasaan sintaksis dan leksikal bahasa Inggris menjadi tidak berdasar apabila pembelajar tidak mampu membedakan antara diskursus akademis yang valid dan misinformasi yang diproduksi secara algoritmik di ruang digital.

Literasi informasi dalam konteks pembelajaran bahasa menuntut mahasiswa untuk tidak sekadar memahami makna literal dari sebuah teks bahasa Inggris, tetapi juga menginterogasi asal-usul,

validitas, dan motif di balik teks tersebut. Kurikulum harus menggeser praktik "membaca komprehensi" tradisional menuju "membaca lateral" (lateral reading), sebuah strategi di mana pembaca memvalidasi klaim dalam sebuah teks dengan membuka banyak tab peramban (browser) untuk menyelidiki kredibilitas penulis dan situs web penerbitnya.

Di ruang kelas, pendidik dapat menggunakan fenomena clickbait, berita palsu (hoax), atau manipulasi fakta (deepfakes) berbahasa Inggris sebagai materi otentik. Mahasiswa diajarkan untuk menganalisis bagaimana perangkat retorik bahasa Inggris (seperti penggunaan hedging, bias kata sifat, atau struktur kalimat pasif yang menyembunyikan agen pelaku) digunakan untuk memanipulasi persepsi pembaca. Kemampuan membongkar wacana digital ini merupakan keterampilan fundamental bagi digital native untuk bertahan di era "pasca-kebenaran" (post-truth).

Salah satu urgensi terbesar dalam integrasi literasi digital saat ini adalah merespons kehadiran Kecerdasan Buatan Generatif (Generative AI) seperti ChatGPT atau Grammarly tingkat lanjut. Kurikulum yang menolak atau sekadar melarang penggunaan AI akan gagal mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi realitas dunia kerja. Sebaliknya, AI harus diintegrasikan dengan kerangka literasi AI (AI literacy).

Berdasarkan studi dari Shin, Choung, dan Choi (2026), AI dapat berfungsi ganda: sebagai pen jembatan (bridging) yang membantu penulis non-asli (non-native) mencapai standar profesional, atau justru memperlebar kesenjangan (broadening gaps) jika pengguna kehilangan suara otentik (authorial voice) mereka karena terlalu bergantung pada mesin. Oleh sebab itu, silabus bahasa Inggris harus mengajarkan teknik prompt engineering (rekayasa instruksi) berbahasa Inggris yang presisi. Mahasiswa harus dilatih untuk mengevaluasi output bahasa Inggris yang dihasilkan AI—mendeteksi halusinasi data, bias budaya yang tertanam dalam algoritma AI, dan mengedit teks tersebut agar selaras dengan identitas linguistik mereka sendiri.

Literasi digital tidak hanya tentang konsumsi, melainkan juga tentang produksi teks digital yang beretika. Kurikulum harus

secara mendalam membahas isu-isu seperti plagiarisme di era copy-paste, penghargaan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HKI) digital, serta etika komunikasi daring (netiquette) di berbagai platform global.

Selain itu, kurikulum juga harus menanamkan kesadaran akan keberagaman linguistik di ruang digital. Saat mahasiswa memproduksi konten berbahasa Inggris (misalnya blog, utas media sosial, atau video YouTube), mereka perlu menyadari bahwa audiens mereka adalah masyarakat global yang multibahasa. Mengajarkan mahasiswa untuk memproduksi teks dengan prinsip Global Englishes, di mana kejelasan (intelligibility) lebih diutamakan daripada meniru aksen penutur asli secara persis, merupakan langkah penting agar penulis multibahasa dapat berpartisipasi secara percaya diri, inklusif, dan setara dalam diskursus internasional (McKinley & Rose, 2026).

Untuk memastikan literasi digital dan informasi ini benar-benar terinternalisasi, sistem umpan balik dan evaluasi dalam kurikulum juga harus bertransformasi. Alih-alih menguji mahasiswa dengan tes pilihan ganda tentang tata bahasa, evaluasi harus berbasis portofolio digital. Mahasiswa diminta untuk menyusun proyek riset komprehensif di mana mereka harus melampirkan log penelusuran (search log), anotasi kritis terhadap sumber digital berbahasa Inggris yang mereka temukan, dan draf tulisan yang menunjukkan evolusi dari output mentah AI menuju karya akhir yang telah mereka sunting secara kritis.

Integrasi yang kohesif antara bahasa, pemikiran kritis, dan kecakapan digital inilah yang akan memastikan bahwa digital native tidak hanya mahir secara teknis mengoperasikan gawai, tetapi juga memiliki kedewasaan intelektual untuk menjadi warga digital global (global digital citizens) yang bertanggung jawab.

D. Outcome-based education dalam pembelajaran bahasa

Di tengah dinamisnya lanskap pendidikan dan tuntutan dunia profesional, kurikulum yang berpusat pada materi (content-based curriculum) telah dianggap usang. Paradigma pendidikan global kini bergeser secara masif menuju Outcome-Based Education (OBE) atau Pendidikan Berbasis Luaran. Bagi generasi digital

native, penerapan OBE dalam pembelajaran bahasa Inggris bukan sekadar tren administratif, melainkan sebuah kebutuhan pedagogis yang selaras dengan profil kognitif dan motivasi belajar mereka yang pragmatis serta berorientasi pada tujuan yang jelas.

Pendekatan OBE beroperasi berdasarkan prinsip backward design (desain mundur). Dalam kerangka ini, perancangan kurikulum tidak dimulai dengan menyusun daftar materi tata bahasa (grammar) atau kosakata yang harus dihafal, melainkan dimulai dari "akhir". Pendidik dan perancang kurikulum pertama-tama harus merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang spesifik, terukur, dan berpusat pada mahasiswa.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris untuk digital native, luaran ini harus merefleksikan keterampilan linguistik fungsional di era digital. Sebagai contoh, alih-alih merumuskan luaran seperti "mahasiswa memahami struktur conditional sentence", rumusan luaran dalam kerangka OBE akan berbunyi: "mahasiswa mampu melakukan negosiasi bisnis internasional secara lisan melalui platform konferensi video dengan menggunakan laras bahasa Inggris yang diplomatis." Setelah tujuan nyata ini ditetapkan, barulah pendidik melangkah mundur untuk menentukan metode pengajaran dan materi sintaksis apa saja yang diperlukan untuk mencapai luaran tersebut.

Jantung dari keberhasilan implementasi OBE adalah konsep Penyelarasan Konstruktif (Constructive Alignment) yang digagas oleh John Biggs. Konsep ini menuntut adanya sinkronisasi absolut antara tiga elemen utama kurikulum: (1) Capaian Pembelajaran, (2) Aktivitas Pembelajaran, dan (3) Metode Asesmen/Evaluasi.

Jika capaian pembelajarannya adalah mahasiswa mampu memproduksi teks digital untuk audiens global, maka aktivitas pembelajarannya tidak boleh berupa ceramah satu arah tentang teori menulis. Mahasiswa harus secara aktif dilibatkan dalam proyek penulisan kolaboratif (misalnya merancang draf kampanye media sosial). Lebih jauh, asesmen yang diberikan tidak boleh berupa tes pilihan ganda (menguji pengetahuan deklaratif), melainkan harus berupa penilaian terhadap draf kampanye media sosial tersebut (menguji pengetahuan prosedural dan fungsional). Penyelarasan ini memberikan transparansi bagi mahasiswa digital

native mengenai mengapa mereka mempelajari suatu materi, yang secara langsung dapat memantik hasrat (desire) dan motivasi intrinsik mereka (Fang, Meng, Tang, & Cui, 2026).

Kurikulum bahasa Inggris adaptif yang berbasis OBE mengharuskan transformasi metode evaluasi dari format tes tradisional (discrete-point tests) menuju asesmen otentik. Asesmen otentik mengharuskan mahasiswa untuk mendemonstrasikan keterampilan bahasa target mereka dalam konteks dan situasi yang menyerupai kehidupan nyata (dunia profesional atau sosial bermasyarakat).

Bagi digital native, asesmen otentik ini sangat erat kaitannya dengan portofolio digital (e-portfolio). Misalnya, evaluasi akhir semester tidak lagi berbentuk ujian tulis di kelas tertutup, melainkan mahasiswa diminta untuk mengembangkan situs web pribadi berbahasa Inggris, merekam dan memublikasikan siniar (podcast) bincang-bincang interkultural, atau melakukan presentasi produk (bermain peran) yang disiarkan secara langsung (live streaming). Format asesmen semacam ini tidak hanya mengukur kemahiran linguistik, tetapi juga mengevaluasi kecakapan kompetensi abad 21 (kreativitas, pemecahan masalah digital, dan kolaborasi).

Sistem OBE juga sangat kompatibel dengan karakteristik kognitif digital native yang menuntut umpan balik seketika (instant feedback). Melalui penggunaan rubrik analitik (analytic rubrics) yang transparan dan terdistribusi sejak awal perkuliahan, mahasiswa memiliki kemudi otonom untuk memantau kemajuan belajarnya sendiri. Selain itu, integrasi OBE dengan platform Learning Management System (LMS) memungkinkan pengajar untuk memberikan umpan balik formatif yang berkelanjutan (bukan hanya evaluasi sumatif di akhir semester), sehingga menjembatani jarak transaksional dan menjaga tingkat efikasi diri mahasiswa secara konstan selama proses pembelajaran bahasa berlangsung (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

E. Penyusunan RPS/Silabus berbasis digital

Dalam ekologi pendidikan tradisional, Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau silabus sering kali direduksi menjadi sekadar

dokumen administratif statis berformat cetak yang dibagikan pada pertemuan pertama, lalu dilupakan. Namun, bagi digital native, RPS harus bertransformasi menjadi sebuah "peta navigasi interaktif" yang memandu perjalanan otonom mereka di sepanjang semester. Penyusunan RPS berbasis digital bukan berarti memindahkan format dokumen teks konvensional ke dalam bentuk PDF (Portable Document Format), melainkan merancang ulang arsitektur instruksional agar terintegrasi penuh dengan ekosistem digital.

RPS digital yang ideal harus dirancang dalam format dokumen hidup (living document) yang diunggah ke dalam Learning Management System (LMS) atau platform kolaboratif (seperti Notion, Google Sites, atau Canvas). Alih-alih hanya menuliskan daftar pustaka di akhir tabel, setiap topik bahasan dalam RPS digital harus dilengkapi dengan tautan langsung (hyperlink) menuju sumber belajar primer.

Ketika mahasiswa mengklik topik "Menulis Esai Akademik", mereka harus langsung diarahkan ke repositori e-book, artikel jurnal, video microlearning, atau templat kolaboratif di cloud computing. Ketersambungan seketika (instant connectivity) ini sangat selaras dengan ekspektasi profil kognitif digital native yang terbiasa dengan akses informasi tanpa hambatan (frictionless access).

RPS bahasa Inggris digital harus secara eksplisit memetakan proporsi dan aktivitas untuk sesi sinkronus (tatap muka langsung/virtual melalui Zoom atau Google Meet) dan asinkronus (belajar mandiri melalui LMS). Pendekatan yang paling direkomendasikan adalah model Kelas Terbalik (Flipped Classroom).

Dalam matriks RPS, pengajar merancang aktivitas asinkronus untuk proses kognitif tingkat rendah (mengingat dan memahami konsep tata bahasa atau kosakata). Mahasiswa diberikan tautan ke modul microlearning atau video interaktif untuk dipelajari secara mandiri. Sementara itu, waktu sinkronus yang berharga tidak lagi dihabiskan untuk ceramah searah, melainkan didedikasikan sepenuhnya untuk proses kognitif tingkat tinggi: debat berbahasa Inggris, negosiasi makna dalam kerja kelompok,

atau pemberian umpan balik sejawat (peer-review). Pemetaan yang transparan ini memberikan otonomi waktu yang sangat dihargai oleh generasi digital.

Berbeda dengan silabus lampau yang sangat bergantung pada satu buku teks tunggal (coursebook), RPS digital harus mencerminkan kekayaan sumber daya Web 2.0 dan Web 3.0. Dosen pengampu mata kuliah bahasa Inggris kini berperan sebagai "kurator konten digital".

Kolom referensi dan bahan ajar di dalam RPS harus memuat perpaduan media yang menstimulasi gaya belajar visual dan auditori: siniar (podcast) bahasa Inggris dengan beragam aksen (Global Englishes), TED Talks, utas Twitter/X dari akademisi, hingga analisis wacana dari video TikTok (Marino, 2026). RPS juga harus mulai memasukkan modul khusus terkait penggunaan alat Kecerdasan Buatan (AI) secara etis, seperti panduan prompt engineering untuk menerjemahkan atau menyunting draf tulisan, guna membekali mahasiswa dengan literasi AI yang esensial (Shin, Choung, & Choi, 2026).

Salah satu risiko terbesar dalam pembelajaran digital otonom adalah kebingungan instruksional. Tanpa kehadiran fisik dosen di ruang kelas, mahasiswa rentan mengalami disorientasi yang memperlebar jarak transaksional (transactional distance). Sebagaimana ditegaskan oleh Wang, Hui, dan Zhang (2026), interaksi yang lemah antara pembelajar dan desain institusional akan berdampak pada penurunan keterlibatan (engagement).

Oleh karena itu, bahasa instruksional dalam RPS digital harus sangat presisi. RPS wajib menyertakan:

Tenggat waktu (deadline) makro dan mikro yang terintegrasi dengan kalender digital mahasiswa.

Rubrik penilaian analitik dapat diklik sebelum penugasan dimulai, sehingga ekspektasi akademik menjadi sangat transparan.

Protokol komunikasi, yakni saluran resmi dan waktu respons (misalnya, kapan mahasiswa boleh menghubungi dosen via grup WhatsApp, dan kapan melalui forum diskusi LMS).

Dengan menyusun RPS/Silabus yang interaktif, multimodal, dan terstruktur secara transparan, pendidik bahasa Inggris tidak hanya merencanakan kegiatan perkuliahan, tetapi juga membangun sebuah arsitektur ekosistem belajar yang berpusat pada karakteristik intrinsik dari digital native.

F. Evaluasi kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan generasi digital

Implementasi kurikulum bahasa Inggris yang adaptif bukanlah sebuah titik akhir, melainkan sebuah siklus perbaikan berkelanjutan (continuous improvement). Mengingat laju inovasi teknologi dan pergeseran tren sosiokultural digital native yang sangat cepat, kurikulum harus memiliki mekanisme evaluasi yang rigid namun responsif. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa luaran pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan dunia nyata dan standar industri global yang terus berubah.

Kurikulum bahasa Inggris harus melewati audit berkala untuk memastikan bahwa alat digital dan platform yang digunakan tidak menjadi usang. Audit ini mencakup penilaian terhadap:

Efektivitas Learning Management System (LMS): Apakah antarmuka yang digunakan masih mendukung kemudahan akses (usability) mahasiswa atau justru menjadi beban kognitif tambahan?

Mutakhirnya Sumber Belajar: Mengingat digital native sangat peka terhadap aktualitas, sumber belajar harus diperbarui secara rutin. Misalnya, mengevaluasi apakah teks yang digunakan masih relevan dengan diskursus global saat ini atau sudah kehilangan konteks sosiolinguistiknya (Marino, 2026).

Integrasi AI yang Beretika: Audit harus melihat apakah penggunaan AI dalam kelas menulis sudah mencapai tahap "menjembatani kesenjangan" (bridging the gap) atau justru menyebabkan ketergantungan yang merusak agensi linguistik mahasiswa (Shin, Choung, & Choi, 2026).

Salah satu keunggulan utama dari ekosistem digital adalah ketersediaan data perilaku pembelajar yang masif. Evaluasi

kurikulum masa kini harus berbasis data (data-driven evaluation) melalui Learning Analytics:

Pola Keterlibatan (Engagement Patterns): Menganalisis data log untuk melihat kapan dan bagaimana mahasiswa mengakses materi. Jika data menunjukkan durasi akses yang sangat singkat pada materi teks panjang, maka kurikulum perlu memperbanyak strategi *microlearning* (Zhao, Cai, & Qin, 2026).

Analisis Kesulitan: Mengidentifikasi modul mana yang memiliki tingkat kegagalan atau tingkat pengulangan tertinggi. Hal ini memungkinkan pendidik untuk melakukan kalibrasi ulang terhadap tingkat kerumitan materi atau memberikan perancah (*scaffolding*) digital yang lebih kuat pada topik tersebut.

Evaluasi yang holistik memerlukan perspektif dari berbagai pemangku kepentingan untuk memastikan keselarasan antara dunia pendidikan dan dunia kerja:

Mahasiswa sebagai Mitra: Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman belajar mereka (*Student Learning Experience*). Apakah mereka merasa kompetensi 4C mereka meningkat? Apakah beban tugas digital masih dalam batas wajar bagi *attention span* mereka?

Umpan Balik Pengguna Lulusan (Industri): Melakukan studi penelusuran (*tracer study*) untuk mengetahui apakah lulusan mampu berkomunikasi dengan lancar dalam lingkungan kerja yang hibrida dan menggunakan bahasa Inggris secara pragmatis dalam kolaborasi internasional (McKinley & Rose, 2026).

Refleksi Pendidik: Dosen secara kolektif mengevaluasi tantangan dalam menyampaikan materi dan efektivitas metode asesmen otentik yang telah diterapkan.

Hasil dari evaluasi ini harus segera diterjemahkan ke dalam tindakan perbaikan. Kurikulum yang adaptif memiliki struktur yang memungkinkan "pembaruan modul" tanpa harus merombak seluruh struktur program studi. Jika ditemukan bahwa literasi informasi mahasiswa menurun akibat paparan misinformasi di media sosial, maka bagian kurikulum yang membahas *critical reading* harus segera diperkuat dengan studi kasus terbaru.

Penyusunan Bab 4 ini memberikan penegasan bahwa transformasi pendidikan bahasa Inggris di era digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan keniscayaan yang mendesak. Desain kurikulum yang adaptif dan fleksibel bagi digital native harus bergeser dari model tradisional yang kaku menuju ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, personal, dan berorientasi pada masa depan.

Beberapa poin kunci yang menjadi simpulan dari bab ini adalah:

Esensi Fleksibilitas dan Personalisasi: Kurikulum adaptif harus mampu mengakomodasi keragaman profil digital nativity melalui jalur pembelajaran yang personal (*personalized learning paths*). Dengan memberikan otonomi pada aspek kecepatan (*pace*), konten, dan luaran pembelajaran, jarak transaksional dapat direduksi sehingga keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring maupun hibrida meningkat secara signifikan (Wang, Hui, & Zhang, 2026).

Bahasa sebagai Kendaraan Kompetensi Abad 21 (4C): Integrasi *Critical Thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, dan *Communication* memastikan bahwa penguasaan bahasa Inggris tidak berhenti pada aspek struktural, tetapi berkembang menjadi alat inkuiri kritis dan ekspresi kreatif multimodal. Kurikulum harus melatih mahasiswa menjadi komunikator interkultural yang tangkas di bawah payung *Global Englishes*, di mana keberhasilan komunikasi diukur dari kejelasan makna (*intelligibility*) daripada sekadar meniru penutur asli (McKinley & Rose, 2026; Güney & Gazzardi, 2026).

Urgensi Literasi Digital dan AI

Di tengah maraknya penggunaan AI generatif, kurikulum bahasa Inggris berperan krusial dalam menanamkan literasi AI. Strategi kurikulum yang tepat adalah membekali mahasiswa dengan kemampuan kolaborasi antara manusia dan mesin yang etis, memastikan AI berfungsi sebagai penunjang (*scaffolding*) tanpa menggerus agensi linguistik dan suara otentik mereka (Shin, Choung, & Choi, 2026).

Implementasi OBE dan Silabus Digital

Penerapan Outcome-Based Education (OBE) memastikan adanya keselarasan konstruktif antara capaian pembelajaran dunia nyata dengan asesmen otentik. Transformasi RPS menjadi dokumen digital yang interaktif dan multimodal memungkinkan mahasiswa memiliki navigasi yang jelas dalam proses belajarnya. Evaluasi berkala yang melibatkan Learning Analytics dan umpan balik multipihak menjadi mekanisme kunci untuk menjaga relevansi kurikulum terhadap kebutuhan industri dan karakter generasi digital yang terus berevolusi.

Sebagai penutup, desain kurikulum yang diuraikan dalam bab ini menawarkan cetak biru bagi pendidikan bahasa Inggris yang resilien. Dengan menempatkan karakteristik unik digital native sebagai titik pusat perancangan, kurikulum ini tidak hanya bertujuan melahirkan lulusan yang mahir berbahasa Inggris, tetapi juga warga digital global yang kompeten, kritis, dan berintegritas.

BAB 5

Model dan Strategi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi

A. Blended learning dan flipped classroom

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pembelajaran Bahasa Inggris, terutama bagi Digital Native, yaitu generasi yang tumbuh bersama teknologi dan internet. Dalam konteks ini, model pembelajaran tradisional saja tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka. Blended Learning dan Flipped Classroom muncul sebagai strategi pembelajaran inovatif yang menggabungkan pengalaman tatap muka dengan interaksi digital. Model ini tidak hanya meningkatkan fleksibilitas belajar, tetapi juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri, memanfaatkan media digital, dan mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan kedua model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, interaksi, dan keterampilan bahasa Inggris secara lebih efektif, sekaligus menyesuaikan gaya belajar Digital Native yang terbiasa dengan teknologi.

1. Blended learning

a. Definisi dan Konsep Blended Learning

Blended Learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online). Kombinasi kedua jenis pembelajaran ini memberikan dampak yang positif untuk pengembangan diri masing-masing individu, misalnya kemampuan berkomunikasi antar teman dan pengajar, terlibat aktif dalam pembelajaran kolaboratif, pengembangan empati, dan kemampuan untuk menyelesaikan konflik (Andryadi et al., 2025). Komponen perpaduan dalam blended learning

mencakup pemaduan media dan sumber tradisional cetak dan digital yang sering digunakan dalam pertemuan tatap muka dengan teks dan nonteks untuk pertemuan online (Yaumi, 2021).

Inti dari tujuan pembelajaran blended learning adalah memperoleh pembelajaran yang "paling baik" diantara metode pembelajaran lain dengan menggabungkan berbagai keunggulan dari masing-masing komponen sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang maksimal, interaktif dan menyenangkan tanpa adanya batasan ruang dan waktu (Akbar et al., 2023).

Konsep ini menekankan integrasi antara kegiatan belajar di kelas dengan materi dan aktivitas yang tersedia melalui platform digital, sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih holistik dan fleksibel. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, Blended Learning memungkinkan siswa untuk mengakses latihan grammar, vocabulary, listening, dan speaking secara digital, sambil tetap mendapatkan bimbingan langsung dari guru.

b. Model dan Jenis Blended Learning (Rotation, Flex, A La Carte, Enriched Virtual)

Blended Learning tidak hanya sekadar menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, tetapi juga memiliki beragam model yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Pemilihan model yang tepat akan memaksimalkan efektivitas belajar, meningkatkan motivasi siswa, dan mendukung pengembangan keterampilan bahasa Inggris secara menyeluruh.

Beberapa model Blended Learning yang umum digunakan meliputi:

1) Rotation Model

Dalam model ini, siswa bergiliran mengikuti berbagai stasiun pembelajaran, yang terdiri dari kombinasi kegiatan online dan offline. Misalnya, siswa bisa mengerjakan latihan grammar atau listening secara daring di satu stasiun, lalu melakukan praktik speaking secara tatap muka di

stasiun lainnya. Model ini memungkinkan guru untuk memantau perkembangan setiap siswa dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan masing-masing.

Rotation Model merupakan pendekatan di mana siswa bergiliran mengikuti berbagai stasiun pembelajaran yang menggabungkan kegiatan online dan offline. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Inggris, satu kelompok siswa bisa mengerjakan latihan grammar atau vocabulary melalui platform online seperti Quizizz, sementara kelompok lain melakukan praktik listening menggunakan video interaktif di Edpuzzle, dan kelompok ketiga melakukan role-play percakapan tatap muka. Setelah jeda waktu tertentu, kelompok berganti stasiun sehingga semua siswa memperoleh pengalaman belajar yang seimbang. Model ini memungkinkan guru memantau perkembangan setiap siswa dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan individu, sambil menciptakan variasi kegiatan yang menarik dan interaktif.

2) Flex Model

Model Flex menekankan pembelajaran sebagian besar dilakukan secara daring, sementara guru hadir untuk memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil jika diperlukan. Siswa memiliki kebebasan lebih besar untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan materi digital, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan pendamping yang siap membantu bila siswa menemui kesulitan. Flex Model menekankan bahwa sebagian besar pembelajaran dilakukan secara daring, sementara guru hadir sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan individu atau kelompok kecil bila diperlukan.

Contohnya, siswa kelas 11 dapat mempelajari modul reading dan writing melalui Google Classroom, mengerjakan latihan online, dan menerima feedback dari guru secara digital. Siswa

yang menemui kesulitan dapat mengatur sesi konsultasi tatap muka atau via Zoom. Model ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri, sambil tetap didukung oleh pengawasan dan bimbingan guru, sehingga mengakomodasi gaya belajar Digital Native yang mandiri dan fleksibel.

3) A La Carte Model

Pada model ini, siswa mengikuti kursus online tambahan di luar jadwal kelas reguler. Model A La Carte cocok untuk siswa yang ingin memperdalam keterampilan tertentu, misalnya listening atau speaking, tanpa mengganggu jadwal tatap muka utama. Guru berperan sebagai mentor yang memantau kemajuan siswa secara online dan memberikan umpan balik yang tepat waktu.

A La Carte Model memungkinkan siswa mengikuti kursus online tambahan di luar jadwal tatap muka reguler. Misalnya, siswa SMA yang ingin meningkatkan keterampilan listening dapat mendaftar kursus tambahan di platform BBC Learning English atau Duolingo Plus. Guru kemudian memantau aktivitas mereka dan memberikan umpan balik atas tugas online yang dikumpulkan. Model ini fleksibel, memungkinkan siswa memperdalam keterampilan tertentu tanpa mengganggu jadwal kelas utama, sekaligus mendorong belajar mandiri dan fokus pada kebutuhan pribadi.

4) Enriched Virtual Model

Model Enriched Virtual memungkinkan siswa belajar sebagian besar secara online, tetapi tetap melakukan sesi tatap muka untuk diskusi, praktik, atau proyek tertentu. Model ini memadukan fleksibilitas pembelajaran daring dengan manfaat interaksi langsung, sehingga siswa tetap merasakan pengalaman belajar sosial sekaligus

mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara praktis.

Enriched Virtual Model memungkinkan sebagian besar pembelajaran dilakukan secara online, tetapi tetap menyertakan sesi tatap muka untuk diskusi, praktik, atau proyek tertentu. Contohnya, siswa kelas 12 mempelajari materi speaking dan vocabulary melalui Edmodo atau Nearpod, kemudian mengikuti satu sesi tatap muka setiap minggu untuk melakukan project-based learning, seperti membuat video percakapan atau presentasi kelompok. Model ini memadukan fleksibilitas pembelajaran daring dengan interaksi sosial langsung, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang imersif, kontekstual, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa Inggris.

c. Keunggulan Blended Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Blended Learning memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris, terutama bagi Digital Native:

1) Fleksibilitas Belajar

Salah satu keunggulan utama Blended Learning adalah kemampuannya memberikan fleksibilitas belajar bagi siswa. Dengan akses materi online kapan saja dan di mana saja, siswa dapat menyesuaikan waktu belajar dengan jadwal mereka sendiri. Hal ini sangat penting bagi Digital Native yang terbiasa multitasking dan mengatur waktu belajar secara mandiri. Misalnya, seorang siswa bisa mengulang video pembelajaran grammar atau listening di malam hari setelah kelas, sehingga pemahaman materi lebih maksimal.

2) Integrasi Media Digital Interaktif

Blended Learning memanfaatkan berbagai media digital interaktif, seperti video, podcast, kuis online, dan platform kolaboratif. Integrasi media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Contohnya, siswa dapat belajar

vocabulary melalui kuis interaktif di Kahoot, mendengarkan percakapan melalui podcast, atau menonton video percakapan bahasa Inggris di YouTube. Media digital ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan modern.

3) Pembelajaran Kolaboratif dan Diskusi

Dengan kombinasi kegiatan daring dan tatap muka, Blended Learning mendorong kolaborasi antar siswa. Mereka dapat berdiskusi, berbagi ide, dan berlatih keterampilan berbicara dalam kelompok. Misalnya, siswa bisa menulis dialog bersama di Google Docs, kemudian mempraktikkannya dalam role-play tatap muka. Interaksi semacam ini membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi yang nyata dan memperkuat keterampilan sosial serta kerja sama.

4) Monitoring dan Feedback Individual

Blended Learning memungkinkan guru untuk memantau perkembangan setiap siswa secara individual. Melalui platform digital seperti LMS atau Google Classroom, guru dapat melihat tugas yang dikumpulkan, memberikan komentar, atau memberikan feedback langsung (Fitria, 2023c). Hal ini membuat guru bisa menyesuaikan bimbingan sesuai kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran lebih personal dan efektif.

5) Mendukung Pembelajaran Mandiri

Siswa diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri di luar jam tatap muka. Mereka bisa mengulang materi, mengikuti latihan tambahan, atau memanfaatkan sumber belajar digital lainnya. Misalnya, siswa bisa menonton video listening tambahan, mengerjakan latihan grammar online, atau membaca artikel bahasa Inggris sesuai minat. Pembelajaran mandiri ini membantu memperkuat pemahaman, meningkatkan keterampilan, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar sendiri.

- 6) **Adaptif dan Interaktif**
Blended Learning bersifat adaptif karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan, tingkat kemampuan, dan gaya belajar siswa. Interaktivitasnya terlihat dari kombinasi media digital, kegiatan kolaboratif, dan sesi tatap muka yang memfasilitasi diskusi, praktik, dan feedback. Hal ini membuat pengalaman belajar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakter Digital Native yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) **Pemanfaatan Data dan Analitik Pembelajaran**
Blended Learning memungkinkan guru untuk mengumpulkan data aktivitas siswa secara digital, misalnya tingkat penyelesaian modul, nilai kuis online, dan interaksi di platform LMS. Data ini bisa dianalisis untuk menyesuaikan strategi pembelajaran, mengidentifikasi kesulitan siswa, dan memberikan bimbingan lebih tepat sasaran.
- 8) **Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa**
Karena menggabungkan media interaktif, tantangan, dan variasi aktivitas, Blended Learning cenderung meningkatkan motivasi dan engagement siswa. Misalnya, penggunaan video, kuis online, atau proyek kolaboratif membuat siswa lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.
- 9) **Pengembangan Keterampilan Digital**
Selain mengembangkan keterampilan bahasa Inggris, Blended Learning juga membantu siswa menguasai literasi digital, seperti penggunaan LMS, aplikasi kolaboratif, platform kuis interaktif, dan sumber belajar online. Ini sangat relevan bagi Digital Native yang perlu kompetensi digital untuk belajar maupun kehidupan sehari-hari.
- 10) **Penyesuaian untuk Berbagai Tingkat Kemampuan**
Blended Learning bersifat differentiated, sehingga materi dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda. Misalnya, siswa yang cepat menguasai grammar dapat diberi latihan

tambahan atau proyek lebih kompleks, sementara siswa yang membutuhkan bimbingan lebih bisa mengulang materi online atau meminta tutorial ekstra.

11) Persiapan untuk Pembelajaran Mandiri Jangka Panjang

Model ini juga mempersiapkan siswa untuk belajar secara mandiri di masa depan. Dengan terbiasa mengakses materi online, mengelola waktu belajar, dan memanfaatkan teknologi, siswa akan lebih siap menghadapi pembelajaran higher education atau konteks profesional yang menuntut kemandirian dan literasi digital.

d. Strategi Implementasi Blended Learning untuk Digital Native

Blended Learning memberikan peluang besar untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa Digital Native, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada strategi implementasi yang tepat. Strategi ini harus mempertimbangkan karakteristik Digital Native, yang terbiasa dengan teknologi, belajar mandiri, dan interaksi digital. Dengan perencanaan yang matang, siswa dapat belajar secara fleksibel, interaktif, dan kolaboratif, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa Inggris secara menyeluruh. Implementasi Blended Learning yang efektif membutuhkan strategi yang tepat agar siswa Digital Native dapat belajar secara fleksibel, interaktif, dan kolaboratif, sekaligus meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka.

Beberapa strategi utama yang dapat diterapkan adalah:

1. Menyediakan Materi Digital Interaktif

Siswa dapat belajar melalui berbagai media interaktif seperti video, podcast, kuis online, dan infografis. Misalnya, guru dapat membuat video penjelasan grammar menggunakan Edpuzzle, menyediakan podcast percakapan bahasa Inggris, atau kuis vocabulary melalui Kahoot. Media interaktif ini membuat siswa lebih mudah

- memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
2. **Menggabungkan Sesi Tatap Muka dan Daring**
Strategi ini memadukan pembelajaran online dengan aktivitas tatap muka. Contohnya, siswa dapat mempelajari teori tenses atau vocabulary secara online melalui Google Classroom, kemudian mempraktikkannya melalui role-play percakapan tatap muka di kelas. Dengan cara ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang seimbang antara teori digital dan praktik langsung.
 3. **Menggunakan Learning Management System (LMS)**
LMS dapat dimanfaatkan untuk mengelola materi, tugas, kuis, dan penilaian secara terintegrasi. Misalnya, guru menggunakan Moodle atau Google Classroom untuk mengunggah materi listening, membuat kuis grammar, dan memberikan feedback digital. LMS juga memudahkan guru memantau progres siswa dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan individu.
 4. **Memberikan Aktivitas Kolaboratif Daring**
Siswa diajak bekerja sama dalam proyek kelompok atau diskusi online menggunakan platform seperti Google Docs, Padlet, atau Miro. Misalnya, siswa membuat cerita digital bersama dalam Google Docs, lalu saling memberi komentar dan saran, atau melakukan peer review hasil tulisan teman. Strategi ini mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.
 5. **Memberikan Feedback Cepat dan Personal**
Feedback yang cepat dan spesifik membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Contohnya, guru memberikan komentar langsung pada tugas writing yang dikumpulkan melalui LMS atau membahas kesalahan pronunciation melalui Zoom setelah sesi speaking online. Feedback personal ini membuat siswa merasa dibimbing sesuai kebutuhan mereka.
 6. **Mendorong Pembelajaran Mandiri**

Siswa didorong untuk belajar di luar jam tatap muka sesuai minat dan kebutuhan. Misalnya, mereka bisa menonton video TED-Ed, membaca artikel bahasa Inggris online, atau berlatih vocabulary melalui aplikasi Duolingo. Pembelajaran mandiri seperti ini membantu siswa memperkuat pemahaman dan keterampilan secara berkelanjutan.

7. Mengukur dan Mengevaluasi Hasil Belajar

Guru menggunakan data dari platform digital untuk menilai kemajuan siswa, misalnya skor kuis online, penyelesaian modul, atau tingkat partisipasi dalam forum diskusi. Berdasarkan data ini, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, memberikan bimbingan tambahan, atau merancang aktivitas remedial bagi siswa yang membutuhkan.

8. Memanfaatkan Game dan Gamifikasi

Blended Learning bisa digabungkan dengan elemen gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Misalnya, guru membuat kuis interaktif di Kahoot atau Quizizz dengan sistem point dan leaderboard, atau mengadakan kompetisi storytelling online. Strategi ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

9. Menyediakan Materi Diferensiasi (Differentiated Learning)

Siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Guru dapat menyediakan materi berbeda sesuai kemampuan masing-masing, misalnya modul grammar dasar untuk siswa pemula, dan latihan writing atau speaking lanjutan untuk siswa mahir. LMS atau platform digital bisa memfasilitasi pembagian materi ini secara efisien.

10. Mengintegrasikan Proyek dan Penilaian Otentik

Blended Learning mendukung penerapan project-based learning dan penilaian otentik. Contohnya, siswa membuat vlog atau podcast dalam Bahasa Inggris, lalu mengunggahnya di platform kelas untuk dinilai. Strategi ini memungkinkan siswa

belajar secara kontekstual, kreatif, dan relevan dengan dunia nyata.

11. Mengoptimalkan Learning Analytics

Guru dapat memanfaatkan analitik data dari LMS atau aplikasi pembelajaran untuk memahami pola belajar siswa, mengidentifikasi kesulitan, dan menyesuaikan materi atau intervensi. Misalnya, guru melihat modul mana yang paling lama diselesaikan siswa atau topik mana yang sering salah dalam kuis, kemudian memberikan bimbingan tambahan.

12. Mendorong Interaksi Global

Blended Learning memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman dari negara lain secara online, misalnya melalui proyek kolaboratif dengan kelas internasional atau forum diskusi global. Strategi ini meningkatkan keterampilan komunikasi, pemahaman budaya, dan exposure Bahasa Inggris yang lebih autentik.

2. Flipped classroom

Perkembangan teknologi digital tidak hanya memungkinkan pembelajaran daring, tetapi juga melahirkan model pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar. Flipped Classroom adalah salah satu model tersebut, yang membalik alur pembelajaran tradisional. Dalam model konvensional, guru menjelaskan materi di kelas, sementara siswa mengerjakan latihan di rumah.

Dalam Flipped Classroom, siswa mempelajari materi di rumah secara mandiri melalui video, artikel, atau modul digital, sementara waktu di kelas digunakan untuk praktik, diskusi, dan penerapan materi. Model ini sangat cocok bagi Digital Native, karena memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan ritme sendiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran interaktif.

a. Definisi dan Konsep Flipped Classroom

Flipped Classroom adalah model pembelajaran di mana aktivitas belajar kognitif utama dilakukan di luar kelas,

sedangkan kelas digunakan untuk kegiatan aktif dan interaktif. Konsep utamanya adalah membalik peran guru dan siswa dalam proses belajar: siswa menjadi pelajar mandiri, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator, mentor, dan pembimbing.

Flipped classroom merupakan satu pendekatan yang memindahkan transfer informasi keluar dari ruang kelas dan asimilasi informasi ke dalam ruang kelas (Patandean & Indrajit, 2021). Ini memungkinkan untuk melatih peserta didik aktif dan partisipatif dalam pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, kelas terbalik adalah sebuah metode dan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk belajar lebih dominan dan lebih aktif. Filosofinya adalah capaian pembelajaran dicapai apabila metode belajarnya dibalik, pendekatannya dibalik, dan peran guru dibalik. Lebih lanjut kelas terbalik adalah sebuah cara menyajikan konten pelajaran yang menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami konten tersebut. Dapat pula dikatakan sebagai strategi pengajaran yang memungkinkan guru untuk lebih aktif terlibat dengan peserta didik di kelas.

Flipped classroom memberikan proporsi keaktifan dan kreatifitas siswa lebih dominan dibandingkan dengan dominasi guru dalam pembelajaran (Pramana et al., 2020). Siswa mendapatkan kesempatan untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu dengan mempelajari materi yang telah disiapkan oleh guru baik dalam bentuk e-resource (bahan pelajaran elektronik) atau hard resource (bahan pelajaran cetak) sebelum jadwal pembelajaran di dalam kelas dimulai. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk melatih kemandiriannya dalam manajemen motivasi belajar dan kebutuhan belajar demi kesiapan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, Flipped Classroom memungkinkan siswa menonton video grammar, mendengarkan podcast, atau membaca artikel di rumah, lalu mempraktikkan speaking, writing, atau diskusi kelompok di kelas.

b. Tahapan Implementasi Flipped Classroom (Persiapan, Pembelajaran Mandiri, Diskusi Kelas)

Implementasi Flipped Classroom membutuhkan perencanaan yang matang agar siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dan memaksimalkan waktu kelas untuk praktik interaktif. Secara umum, tahapan implementasinya dibagi menjadi tiga langkah yaitu:

1) Persiapan

Tahap ini dimulai dengan guru menyiapkan materi digital yang akan dipelajari siswa di rumah. Materi bisa berupa video pembelajaran, modul interaktif, artikel, atau podcast yang sesuai dengan kompetensi bahasa Inggris yang ingin dicapai. Contohnya, guru membuat video penjelasan tentang penggunaan tenses, lengkap dengan contoh kalimat dan latihan interaktif. Penting bagi guru untuk memastikan materi jelas, menarik, dan mudah diakses, sehingga siswa terdorong untuk belajar mandiri dengan efektif.

2) Pembelajaran Mandiri di Rumah

Pada tahap ini, siswa mempelajari materi yang telah disiapkan secara mandiri. Mereka bisa menonton video, membaca modul, mendengarkan podcast, atau mengerjakan latihan online untuk memastikan pemahaman. Contohnya, siswa menonton video tentang grammar tertentu, kemudian mengerjakan kuis online melalui Kahoot atau Google Forms untuk menguji pemahaman. Dengan belajar mandiri di rumah, siswa dapat menyesuaikan tempo belajar sesuai kebutuhan, mengulang materi yang sulit, dan mempersiapkan diri untuk sesi kelas.

3) Diskusi dan Praktik di Kelas

Waktu tatap muka digunakan untuk kegiatan aktif yang melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru. Contohnya, siswa melakukan role-play percakapan, debat kelompok, atau project-based learning menggunakan kosakata dan struktur bahasa yang telah dipelajari di rumah. Guru

berperan sebagai fasilitator, memberikan feedback langsung, membimbing diskusi, dan menjawab pertanyaan siswa. Misalnya, setelah belajar vocabulary secara daring, siswa membentuk kelompok untuk membuat dialog singkat yang mempraktikkan kata-kata baru tersebut, lalu guru memberikan saran dan koreksi real-time.

Tahapan-tahapan ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif menerapkan materi dalam konteks nyata, meningkatkan pemahaman, keterampilan bahasa Inggris, dan kemampuan belajar mandiri secara efektif.

c. Dampak Flipped Classroom terhadap Keterampilan Bahasa Inggris

Flipped Classroom memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan berbagai keterampilan bahasa Inggris siswa.

1) Listening

Dengan model Flipped Classroom, siswa terbiasa mendengar materi melalui video pembelajaran, podcast, atau rekaman audio di rumah. Misalnya, guru menyediakan video percakapan sehari-hari atau podcast dialog Bahasa Inggris yang relevan dengan topik kelas. Kebiasaan mendengar materi secara mandiri ini meningkatkan pemahaman listening, karena siswa dapat mengulang materi berkali-kali sesuai kebutuhan dan fokus pada bagian yang sulit mereka pahami.

2) Speaking

Sesi tatap muka di kelas digunakan untuk praktik berbicara, sehingga siswa mendapatkan kesempatan lebih banyak untuk melakukan percakapan langsung dan menerima bimbingan guru. Contohnya, setelah mempelajari kosakata dan ungkapan melalui video di rumah, siswa melakukan role-play percakapan, debat kelompok, atau presentasi singkat di kelas. Praktik langsung ini memperkuat kemampuan speaking dan

meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif.

3) Reading

Siswa membaca materi digital di rumah, termasuk artikel, modul interaktif, atau teks bacaan pendek. Dengan membaca mandiri, mereka dapat mempelajari kosakata baru, memahami struktur kalimat, dan meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan. Misalnya, guru memberikan artikel tentang budaya atau kehidupan sehari-hari berbahasa Inggris, kemudian siswa membuat ringkasan atau menjawab pertanyaan pemahaman sebelum sesi diskusi di kelas.

4) Writing

Siswa menulis tugas di rumah, seperti esai pendek, jurnal harian, atau dialog, dan kemudian menerima feedback langsung dari guru di kelas. Misalnya, siswa mengirim draft writing melalui LMS, lalu guru memberikan komentar, saran perbaikan, atau koreksi grammar secara real-time. Metode ini membantu siswa memperbaiki kesalahan, memahami struktur bahasa, dan meningkatkan kemampuan menulis secara berkelanjutan.

Selain pengembangan keterampilan di atas, Flipped Classroom juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan belajar mandiri siswa. Karena mereka belajar sesuai kecepatan dan gaya masing-masing, siswa merasa lebih bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan kelas. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan efektif dibandingkan model pembelajaran tradisional.

d. Strategi Memaksimalkan Flipped Classroom untuk Listening, Speaking, Reading, Writing

Agar Flipped Classroom dapat berjalan efektif dan memberikan hasil optimal pada pengembangan keterampilan bahasa Inggris, guru perlu menerapkan strategi yang tepat. Beberapa strategi utama yang dapat diterapkan antara lain:

- 1) **Memilih Materi Digital yang Menarik dan Relevan**
Guru harus menyediakan materi digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran setiap keterampilan. Misalnya, untuk listening, guru dapat menyiapkan video interaktif atau podcast percakapan sehari-hari. Untuk reading, artikel pendek atau teks naratif dapat digunakan agar siswa mempelajari kosakata dan struktur kalimat secara mandiri. Sedangkan untuk writing, modul grammar interaktif atau template penulisan dapat memandu siswa dalam menyusun teks dengan benar. Materi yang menarik dan relevan membantu siswa tetap termotivasi belajar mandiri di rumah.
- 2) **Memberikan Instruksi yang Jelas dan Tugas Mandiri Terstruktur**
Setiap materi digital harus disertai instruksi yang jelas agar siswa memahami apa yang harus dipelajari dan dilakukan. Misalnya, guru dapat memberikan quiz online melalui Kahoot untuk menguji pemahaman listening, atau latihan menulis singkat di Google Docs untuk writing. Tugas yang terstruktur memastikan siswa fokus dan belajar secara sistematis sebelum sesi kelas.
- 3) **Menggunakan Kelas untuk Praktik Aktif dan Kolaboratif**
Waktu tatap muka difokuskan untuk aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa menerapkan materi yang sudah dipelajari di rumah. Contohnya, siswa dapat melakukan role-play percakapan untuk speaking, berdiskusi kelompok untuk reading comprehension, atau presentasi hasil writing mereka di kelas. Aktivitas kolaboratif ini mendorong keterlibatan, komunikasi, dan penerapan keterampilan secara nyata.
- 4) **Memberikan Feedback Cepat dan Konstruktif**
Guru memberikan umpan balik langsung pada tugas atau aktivitas siswa selama sesi tatap muka. Misalnya, guru mengoreksi kesalahan grammar atau pronunciation saat siswa melakukan presentasi, atau memberikan komentar pada draft

writing yang dikumpulkan melalui LMS. Feedback cepat memungkinkan siswa segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan mereka secara bertahap.

5) Mengintegrasikan Teknologi Tambahan

Selain materi digital utama, guru dapat memanfaatkan platform kolaboratif seperti Google Docs atau Padlet untuk menulis dan berbagi ide, serta aplikasi percakapan AI untuk latihan speaking. Misalnya, siswa menulis dialog kelompok di Google Docs, lalu mempraktikkannya dalam sesi speaking, atau menggunakan aplikasi AI untuk berlatih pengucapan secara mandiri. Integrasi teknologi tambahan membuat pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai karakter Digital Native.

6) Mendorong Refleksi Mandiri dan Self-Assessment

Siswa didorong untuk mengevaluasi sendiri proses belajar mereka setelah menyelesaikan materi digital dan praktik di kelas. Misalnya, setelah mengikuti sesi listening dan speaking, siswa dapat menulis jurnal refleksi tentang apa yang sudah dipahami dan bagian mana yang masih sulit. Self-assessment ini meningkatkan kesadaran belajar dan kemampuan untuk mengatur strategi belajar sendiri.

7) Menyediakan Tantangan dan Aktivitas Diferensiasi

Guru dapat memberikan tugas atau proyek tambahan sesuai tingkat kemampuan siswa. Contohnya, siswa mahir diberikan tugas menulis essay panjang atau membuat podcast singkat, sementara siswa yang masih membutuhkan bimbingan fokus pada latihan struktur kalimat atau kosakata. Diferensiasi ini memastikan semua siswa tetap berkembang sesuai kapasitasnya.

8) Mengintegrasikan Proyek Kolaboratif atau Otentik

Flipped Classroom dapat dikembangkan dengan proyek berbasis dunia nyata, seperti membuat vlog, podcast, atau presentasi digital. Misalnya, siswa membuat video singkat tentang kehidupan sehari-

hari atau budaya di lingkungan mereka, lalu mempresentasikannya di kelas. Aktivitas semacam ini meningkatkan kreativitas, keterampilan bahasa Inggris, dan keterampilan digital secara bersamaan.

9) **Memanfaatkan Analitik dan Data Pembelajaran**

Guru dapat menggunakan data dari LMS, kuis online, atau platform pembelajaran lainnya untuk mengevaluasi performa siswa. Misalnya, guru melihat topik mana yang paling sulit dipahami atau bagian latihan mana yang sering salah, kemudian memberikan intervensi atau materi tambahan yang sesuai. Strategi ini membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa.

10) **Memfasilitasi Interaksi Global dan Budaya**

Dengan Flipped Classroom, siswa bisa terlibat dalam kolaborasi internasional atau diskusi online dengan teman dari negara lain. Misalnya, melalui platform e-twinning atau forum global, siswa melakukan percakapan, menulis email, atau berdiskusi tentang topik tertentu. Strategi ini meningkatkan exposure Bahasa Inggris yang autentik, keterampilan komunikasi lintas budaya, dan motivasi belajar.

B. Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Perkembangan teknologi dan karakter Digital Native yang menyukai tantangan dan interaksi digital membuat gamifikasi menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris (Fitria, 2022b). Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-game, seperti pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa (Fitria, 2022c). Dalam konteks Bahasa Inggris, gamifikasi mendorong siswa belajar secara aktif melalui tantangan, reward, dan kompetisi yang menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

1. Gamifikasi dan Elemen Gamifikasi (point, badge, leaderboard)

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan di luar konteks game misalnya dalam pendidikan, bisnis, atau

pelatihan dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi. Gamifikasi menggunakan berbagai elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Fitria, 2025).

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-game, seperti pendidikan, dengan tujuan membuat proses belajar lebih menarik, menantang, dan interaktif. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, gamifikasi mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui tantangan, reward, dan mekanisme kompetisi yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Beberapa elemen penting yang umum digunakan antara lain:

a. Point (Poin)

Point diberikan kepada siswa setiap kali mereka menyelesaikan tugas, kuis, atau aktivitas belajar tertentu. Contohnya, siswa mendapatkan 10 poin saat berhasil menyelesaikan kuis grammar atau vocabulary dengan benar. Poin ini memberi penghargaan langsung dan memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi.

b. Badge (Lencana)

Badge adalah reward visual yang diberikan sebagai pengakuan atas pencapaian tertentu. Misalnya, siswa mendapat lencana “Master Vocabulary” setelah berhasil menguasai 50 kosakata baru. Lencana ini bersifat simbolis namun memberikan motivasi ekstra dan rasa prestasi bagi siswa.

c. Leaderboard (Papan Peringkat)

Leaderboard menampilkan peringkat siswa berdasarkan skor atau pencapaian mereka. Misalnya, papan peringkat online di Kahoot menunjukkan siapa siswa dengan skor tertinggi setiap minggu. Elemen ini memicu kompetisi sehat, meningkatkan keterlibatan, dan mendorong siswa untuk belajar lebih giat.

d. Challenges (Tantangan)

Challenges adalah aktivitas khusus yang harus diselesaikan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya, siswa membuat dialog, menulis cerita pendek, atau menyelesaikan quest grammar.

Tantangan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memacu siswa berpikir kreatif.

e. **Feedback Instan**

Feedback instan adalah respons langsung terhadap aktivitas atau tugas yang dilakukan siswa, sehingga mereka segera mengetahui kesalahan dan dapat memperbaikinya. Misalnya, saat mengerjakan kuis online, siswa langsung mendapat jawaban benar-salah dan penjelasan singkat. Feedback instan membantu siswa belajar lebih efektif dan mengurangi kebingungan.

Penggunaan elemen-elemen ini secara terpadu menciptakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, meningkatkan keterlibatan, dan membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai karakter Digital Native. Elemen-elemen ini menciptakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membuat proses belajar Bahasa Inggris lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Contoh Aplikasi Gamifikasi dalam Bahasa Inggris

Beberapa aplikasi dan platform digital telah memanfaatkan gamifikasi untuk membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa Digital Native. Berikut beberapa contohnya:

a. **Kahoot!**

Kahoot! adalah platform kuis interaktif yang menggunakan sistem point, leaderboard, dan feedback instan. Misalnya, guru membuat kuis vocabulary dan grammar, kemudian siswa bersaing menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Hasilnya, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga merasa termotivasi karena adanya kompetisi sehat dan penghargaan langsung berupa skor.

b. **Quizizz**

Quizizz mirip dengan Kahoot, tetapi memungkinkan siswa mengerjakan kuis secara individual atau kelompok. Aplikasi ini menggunakan skor, badge, dan feedback instan untuk memacu siswa belajar. Contohnya, guru membuat latihan grammar daring,

dan siswa memperoleh lencana setelah menyelesaikan level tertentu, sehingga mereka terdorong untuk menyelesaikan semua tantangan.

c. Duolingo

Duolingo adalah aplikasi pembelajaran bahasa yang mengintegrasikan gamifikasi melalui level, point, streak, dan badge. Siswa dapat belajar grammar, vocabulary, dan listening secara mandiri. Misalnya, siswa mendapat poin setiap kali menyelesaikan latihan, mempertahankan streak harian, dan naik level setelah menyelesaikan modul tertentu. Sistem reward ini membuat belajar mandiri lebih menarik dan konsisten.

d. Classcraft

Classcraft adalah platform gamifikasi yang mengubah kegiatan kelas menjadi “permainan” dengan role, level, point, dan quest belajar. Guru dapat mengaitkan pembelajaran Bahasa Inggris dengan misi atau tantangan tertentu. Misalnya, siswa harus menyelesaikan tugas writing untuk memperoleh experience point, atau bekerja sama dalam quest storytelling untuk mencapai level tertentu. Model ini menggabungkan pembelajaran akademik dengan elemen permainan, sehingga siswa belajar lebih aktif dan kolaboratif.

e. Quizlet

Quizlet menggunakan sistem flashcard interaktif, game, dan quiz untuk belajar vocabulary dan grammar. Misalnya, siswa bisa belajar kosakata baru melalui mode “Match” atau “Gravity”, di mana mereka berlomba mencocokkan kata dengan artinya secepat mungkin. Elemen gamifikasi seperti skor dan waktu membuat belajar lebih menantang dan menyenangkan.

f. LingQ

LingQ menggabungkan gamifikasi dengan reading dan listening berbasis konten nyata. Siswa mengumpulkan poin setiap kali mereka mempelajari teks atau mendengarkan audio, dan dapat membuka level baru atau mengakses materi lebih kompleks. Hal ini membuat belajar bahasa Inggris terasa seperti progresi permainan.

g. **FluentU**

FluentU mengubah video otentik dari YouTube, film, atau berita menjadi materi pembelajaran interaktif. Gamifikasi hadir melalui quiz interaktif, poin, dan badge yang diberikan setelah menyelesaikan latihan vocabulary, listening, atau comprehension. Siswa belajar konteks bahasa nyata sambil tetap termotivasi oleh reward digital.

h. **Edmodo dengan Badge & Point System**

Edmodo memungkinkan guru membuat kelas virtual dengan element gamifikasi, seperti pemberian lencana, point, dan leaderboard. Misalnya, siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi, mengerjakan tugas tepat waktu, atau menyelesaikan kuis, akan mendapat badge digital yang memicu motivasi belajar.

i. **Mindsnacks English**

Mindsnacks menyediakan permainan interaktif untuk latihan vocabulary, grammar, listening, dan speaking. Game menggunakan sistem level, skor, dan tantangan waktu, sehingga siswa belajar sambil bermain. Misalnya, siswa menyelesaikan mini-game untuk menghafal kosakata dan mendapatkan badge ketika mencapai target tertentu.

j. **Memrise**

Platform pembelajaran bahasa yang menggunakan pengulangan terjadwal (spaced repetition) melalui flashcard interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Meski fokusnya pada repetisi, fitur gamifikasi seperti skor dan level membantu memotivasi pengguna.

Dengan menambahkan aplikasi-aplikasi ini, guru memiliki beragam pilihan platform gamifikasi untuk menyesuaikan materi, tujuan pembelajaran, dan karakter siswa Digital Native. Semua aplikasi ini mendukung pembelajaran yang lebih aktif, kompetitif secara positif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berlatih bahasa Inggris secara konsisten.

Dengan penerapan gamifikasi melalui aplikasi-aplikasi tersebut, siswa Digital Native dapat belajar Bahasa Inggris dengan lebih termotivasi, aktif, dan berkesan, karena proses belajar diubah menjadi pengalaman yang

menyenangkan, kompetitif secara positif, dan menstimulasi kreativitas serta partisipasi.

C. Microlearning dan mobile learning

Dalam konteks pendidikan, microlearning tidak hanya membantu meningkatkan fokus dan retensi informasi, tetapi juga mendorong pembelajaran yang berkelanjutan (Ilmudinulloh, 2025). Karena materi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, siswa maupun peserta pelatihan dapat belajar sesuai ritme dan kebutuhan mereka sendiri.

Perkembangan teknologi digital dan karakter Digital Native mendorong munculnya pendekatan pembelajaran yang fleksibel, ringkas, dan mudah diakses kapan saja. Microlearning dan Mobile Learning merupakan dua strategi yang efektif untuk menjawab kebutuhan tersebut. Kedua pendekatan ini saling melengkapi. Microlearning menyajikan konten yang ringkas dan mudah dipahami, sementara Mobile Learning menyediakan platform dan aksesibilitas yang memungkinkan siswa Digital Native belajar secara dinamis dan interaktif. Dengan penerapan yang tepat, strategi ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan.

1. Microlearning

a. Definisi dan Konsep Microlearning

Microlearning adalah metode pembelajaran yang menyajikan materi dalam unit-unit kecil, fokus, dan spesifik, sehingga siswa dapat menyerap informasi secara cepat tanpa merasa terbebani (Fitria, 2022a). Salah satu keunggulan utama dari microlearning adalah kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan berbagai konteks dan kebutuhan (Iriaji et al., 2025). Microlearning adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan materi dalam unit-unit kecil dan fokus, sehingga siswa dapat belajar secara cepat dan efisien. Pendekatan ini sangat sesuai dengan Digital Native yang terbiasa dengan informasi singkat dan pembelajaran mandiri berbasis teknologi. Tujuan utama microlearning adalah menyampaikan informasi

spesifik dalam waktu singkat tanpa membebani siswa dengan materi yang panjang atau kompleks.

Prinsip-prinsip dalam microlearning berorientasi pada fleksibilitas, personalisasi, dan keterlibatan peserta didik (Darwin, 2025). Modularitas kecil memungkinkan pembelajaran yang lebih mudah diakses, sementara pendekatan interaktif dan berbasis pengguna meningkatkan motivasi belajar. Dengan dukungan teknologi serta integrasi dengan metode pembelajaran tradisional, micro learning tidak hanya menjadi tren dalam dunia pendidikan, tetapi juga sebuah revolusi dalam cara kita menyerap dan menerapkan ilmu pengetahuan di era digital.

Microlearning adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan konten dalam bentuk unit kecil dan terfokus, biasanya berdurasi beberapa menit. Metode ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang cepat dan mudah dicerna, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Microlearning dapat berupa video pendek, infografis, kuis interaktif, atau modul pembelajaran singkat yang dapat diakses melalui perangkat mobile (Saragih, 2025). Dalam konteks Bahasa Inggris, microlearning bisa berupa modul pendek tentang grammar, kosakata, idiom, atau frasa sehari-hari yang dapat dipelajari dalam 5–10 menit.

b. Karakteristik Microlearning (Pendek, Spesifik, Fokus pada satu tujuan)

Microlearning memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional dan membuatnya sangat efektif untuk Digital Native:

1) Pendek

Materi disajikan dalam durasi singkat, biasanya antara 3–10 menit per unit. Hal ini membantu siswa untuk fokus pada satu topik tanpa merasa kewalahan atau kehilangan konsentrasi. Misalnya, video singkat tentang penggunaan past tense hanya

berdurasi lima menit, sehingga siswa dapat mempelajarinya dalam waktu luang.

2) Spesifik

Setiap unit microlearning hanya fokus pada satu konsep atau keterampilan tertentu. Contohnya, satu unit bisa hanya membahas kosakata tentang makanan, sementara unit lain membahas ungkapan sehari-hari untuk berbelanja. Fokus yang jelas memudahkan siswa untuk memahami dan menguasai materi secara bertahap.

3) Fokus pada satu tujuan

Setiap modul memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Misalnya, satu unit dapat menargetkan “menguasai 10 kosakata baru untuk percakapan di restoran” atau “menggunakan tiga pola kalimat pertanyaan dalam bahasa Inggris.” Dengan tujuan yang spesifik, siswa tahu apa yang harus dicapai dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan unit.

4) Interaktif

Microlearning biasanya dilengkapi dengan aktivitas interaktif seperti kuis singkat, flashcard, atau latihan praktik. Misalnya, setelah menonton video tentang idiom bahasa Inggris, siswa bisa mengerjakan kuis online untuk menilai pemahaman mereka. Interaktivitas ini mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pemahaman.

5) Aksesibilitas tinggi

Materi microlearning dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, atau laptop. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, mendukung gaya belajar Digital Native yang terbiasa dengan akses informasi cepat melalui teknologi.

6) Personalized / Disesuaikan dengan Siswa

Materi microlearning dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, atau minat masing-masing siswa. Misalnya, siswa yang lemah di grammar bisa diberikan modul microlearning khusus grammar, sementara siswa lain fokus pada vocabulary atau listening.

- 7) Repetitif dan Konsisten
Unit microlearning dirancang agar siswa bisa mempelajari kembali materi secara berkala (spaced repetition), sehingga informasi lebih mudah diingat. Misalnya, kosakata baru bisa muncul kembali dalam kuis harian atau flashcard mingguan.
- 8) Self-Paced / Belajar Mandiri
Siswa bisa mengatur kecepatan belajarnya sendiri, mengulang materi yang sulit, atau melewati materi yang sudah dikuasai. Misalnya, siswa dapat menonton ulang video grammar beberapa kali sebelum mencoba latihan.
- 9) Integrasi Multimedia
Microlearning sering menggunakan teks, audio, video, animasi, atau infografis untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, video pendek tentang frasa percakapan sehari-hari disertai teks dan ilustrasi animasi.
- 10) Immediate Feedback / Umpan Balik Cepat
Siswa mendapatkan umpan balik langsung saat menyelesaikan kuis atau latihan, sehingga mereka bisa segera memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman. Misalnya, aplikasi Duolingo atau Quizlet memberikan jawaban benar-salah beserta penjelasan instan.
Karakteristik-karakteristik ini membuat microlearning efektif, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar Digital Native, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan, praktis, dan mudah diingat.

c. Keunggulan Microlearning untuk Digital Native

Microlearning memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya sangat sesuai untuk Digital Native dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Keunggulan-keunggulan ini membuat microlearning menjadi strategi pembelajaran yang efektif, fleksibel, dan menyenangkan, khususnya untuk Digital Native yang

terbiasa dengan teknologi dan informasi singkat. Berikut beberapa keunggulannya:

- 1) **Fleksibel dan Mudah Diakses**
Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja melalui smartphone, tablet, atau laptop. Contoh: Siswa menonton video pendek tentang frasa percakapan sehari-hari di YouTube saat menunggu bus atau di waktu senggang.
- 2) **Meningkatkan Motivasi Belajar**
Unit pendek dan target yang jelas membuat siswa lebih termotivasi menyelesaikan setiap modul. Contoh: Siswa menyelesaikan modul “10 kosakata baru untuk restoran” dalam 5 menit dan mendapatkan badge digital melalui aplikasi Duolingo.
- 3) **Memperkuat Kemandirian Belajar**
Siswa dapat mengatur ritme belajar sendiri, memilih materi yang sesuai dengan kemampuan dan minat. Contoh: Siswa yang lemah di grammar fokus menonton video singkat tentang past tense, sementara siswa lain memilih modul vocabulary.
- 4) **Efektif untuk Retensi Materi**
Informasi disajikan dalam unit singkat dan bisa diulang berkala (spaced repetition), sehingga lebih mudah diingat. Contoh: Kosakata baru muncul kembali di flashcard Quizlet setiap hari, memperkuat daya ingat siswa.
- 5) **Meningkatkan Keterlibatan Siswa**
Konten interaktif seperti kuis, flashcard, atau mini-game membuat siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Contoh: Setelah menonton video idiom Inggris, siswa menjawab kuis cepat di Kahoot! untuk menguji pemahaman.
- 6) **Cocok dengan Gaya Belajar Digital Native**
Digital Native terbiasa dengan informasi singkat, visual, dan interaktif; microlearning memenuhi gaya ini. Contoh: Siswa belajar vocabulary melalui video animasi 3–5 menit yang menarik, bukan membaca teks panjang di buku.

- 7) Integrasi Mudah dengan Teknologi dan Media Digital
Microlearning dapat dikombinasikan dengan LMS, aplikasi mobile, atau media sosial untuk pengalaman belajar yang lebih dinamis. Contoh: Guru mengunggah modul grammar singkat di Google Classroom, lalu siswa melakukan latihan interaktif di Quizlet atau Duolingo.
- 8) Feedback Cepat dan Adaptif
Siswa menerima respons langsung terhadap latihan atau kuis, sehingga bisa segera memperbaiki kesalahan dan memahami materi lebih baik. Contoh: Setelah mengerjakan kuis vocabulary di Duolingo, siswa langsung mendapatkan jawaban benar-salah beserta penjelasan.

d. Contoh Aktivitas Microlearning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Microlearning menekankan pembelajaran singkat, spesifik, dan interaktif, sehingga aktivitasnya disusun agar siswa Digital Native tetap termotivasi dan fokus. Beberapa contoh aktivitas yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris antara lain:

- 1) Flashcard Vocabulary
Siswa mempelajari 5–10 kata baru setiap hari menggunakan flashcard digital melalui aplikasi seperti Quizlet atau Memrise. Flashcard dapat menampilkan arti kata, contoh kalimat, dan audio pengucapan. Contoh penerapan: Siswa belajar kosakata terkait makanan, lalu menjawab kuis cepat untuk menilai pemahaman mereka.
- 2) Grammar Mini-Lesson
Video singkat 3–5 menit yang menjelaskan satu topik grammar tertentu, seperti present perfect tense atau comparative adjective. Siswa menonton materi, kemudian mengerjakan kuis singkat online. Contoh penerapan: Guru membuat video pendek tentang penggunaan “used to” dan siswa langsung mencoba membuat 3 kalimat sendiri.
- 3) Idioms atau Phrases of the Day

Setiap hari, siswa mempelajari satu idiom atau frasa bahasa Inggris beserta contoh penggunaannya. Aktivitas ini bisa dikombinasikan dengan kuis atau tugas singkat. Contoh penerapan: Siswa belajar idiom “Break the ice” dan membuat kalimat sendiri tentang percakapan di kelas.

4) Listening Bite

Audio singkat (1–2 menit) digunakan untuk melatih keterampilan mendengar. Siswa mendengarkan, kemudian menjawab pertanyaan pemahaman atau menuliskan ringkasan singkat. Contoh penerapan: Mendengarkan percakapan pendek tentang cuaca dan siswa menuliskan tiga kata kunci atau pertanyaan tentang percakapan tersebut.

5) Speaking Challenge

Siswa merekam diri mereka menggunakan kosakata atau frasa yang telah dipelajari, kemudian mengunggah rekaman ke platform LMS atau aplikasi mobile. Contoh penerapan: Setelah mempelajari kosakata tentang makanan, siswa membuat dialog singkat memesan makanan di restoran dan mengunggahnya ke Google Classroom.

6) Quick Quiz / Mini Game

Menggunakan kuis online interaktif atau mini-game untuk mengevaluasi pemahaman materi yang baru dipelajari. Contoh penerapan: Siswa mengerjakan quiz vocabulary di Kahoot! atau Duolingo setelah menyelesaikan modul microlearning 5 menit.

7) Micro-Project / Writing Bite

Siswa menulis teks singkat atau membuat poster digital yang berfokus pada satu topik tertentu. Contoh penerapan: Siswa menulis 3 kalimat tentang rutinitas harian menggunakan kata kerja present tense yang baru dipelajari.

8) Integrasi dengan Gamifikasi

Microlearning dapat digabungkan dengan elemen gamifikasi seperti point, badge, leaderboard, dan tantangan harian untuk meningkatkan motivasi belajar. Contoh: Siswa menyelesaikan modul

grammar 5 menit, mendapat poin, dan naik level di aplikasi Duolingo.

9) Penguatan Self-Paced Learning

Siswa dapat belajar mandiri sesuai kecepatan masing-masing, mengulang materi yang sulit, dan melewati materi yang sudah dikuasai. Contoh: Siswa menonton ulang video tenses sebanyak 2–3 kali sampai merasa yakin sebelum mengerjakan kuis online.

10) Multimodal / Multimedia Learning

Microlearning biasanya memanfaatkan berbagai format media seperti teks, audio, video, animasi, atau infografis, sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Contoh: Video animasi singkat tentang idiom bahasa Inggris dilengkapi teks dan audio pengucapan.

11) Feedback Instan

Memberikan umpan balik cepat membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman. Contoh: Setelah mengerjakan kuis vocabulary online, siswa langsung mendapat jawaban benar-salah dan penjelasan singkat.

12) Konsistensi dan Repetisi

Microlearning mendukung pembelajaran berulang (spaced repetition), sehingga siswa lebih mudah mengingat materi jangka panjang. Contoh: Kosakata baru muncul kembali setiap beberapa hari melalui flashcard atau kuis singkat di aplikasi.

e. Strategi Implementasi Microlearning (Integrasi dengan LMS, aplikasi, atau media sosial)

Agar microlearning berjalan efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, terutama bagi Digital Native, guru perlu menerapkan strategi implementasi yang tepat, memanfaatkan LMS, aplikasi, dan media sosial. Beberapa strategi utama antara lain:

1) Integrasi dengan Learning Management System (LMS)

LMS seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo dapat digunakan untuk menyusun unit

- microlearning secara terstruktur. Contoh penerapan: Guru mengunggah modul microlearning grammar singkat beserta kuis online di LMS, sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja dan guru bisa memantau kemajuan belajar mereka.
- 2) Pemanfaatan Aplikasi Mobile Learning
Menggunakan aplikasi berbasis mobile seperti Duolingo, Memrise, Quizlet, atau ELSA Speak memungkinkan siswa belajar mandiri secara interaktif. Contoh penerapan: Siswa mempelajari 5–10 kosakata baru di Memrise setiap hari, lalu menyelesaikan mini-quiz untuk mendapatkan badge dan poin.
 - 3) Penggunaan Media Sosial untuk Microlearning
Platform seperti Instagram, TikTok, atau YouTube Shorts dapat digunakan untuk mengunggah konten microlearning berupa video pendek, tips kosakata, atau mini-challenge. Contoh penerapan: Guru mengunggah video 2 menit tentang idiom sehari-hari di TikTok, kemudian siswa membuat video singkat menggunakan idiom tersebut sebagai tugas praktik.
 - 4) Penerapan Strategi Self-Paced Learning
Memberikan kebebasan pada siswa untuk menentukan kapan dan bagaimana mereka mengakses materi microlearning sesuai kemampuan dan minat. Contoh penerapan: Siswa menonton ulang video grammar yang sulit beberapa kali sebelum mengerjakan kuis, sementara siswa lain bisa melanjutkan ke materi berikutnya.
 - 5) Penggunaan Feedback Instan dan Gamifikasi
Memberikan umpan balik cepat dan elemen gamifikasi seperti point, badge, dan leaderboard agar siswa termotivasi dan terlibat aktif. Contoh penerapan: Setelah menyelesaikan kuis vocabulary, siswa langsung mendapat jawaban benar-salah serta penjelasan, sekaligus menambah poin di aplikasi Duolingo.
 - 6) Kombinasi dengan Collaborative Learning

Mengintegrasikan *microlearning* dengan kegiatan kolaboratif, misalnya diskusi singkat atau proyek kelompok berbasis digital. Contoh penerapan: Siswa belajar kosakata baru melalui *microlearning*, lalu membuat dialog atau cerita pendek secara berkelompok di Google Docs atau Padlet.

7) Evaluasi dan Penyesuaian Materi

Guru menilai efektivitas *microlearning* melalui monitoring LMS atau laporan aplikasi, lalu menyesuaikan materi agar tetap relevan dan menantang. Contoh penerapan: Jika banyak siswa gagal di kuis tertentu, guru membuat modul pengayaan singkat untuk memperkuat pemahaman.

2. Mobile learning

a. Definisi dan Konsep Mobile Learning

Mobile Learning (*m-learning*) memanfaatkan perangkat mobile seperti *smartphone* atau tablet untuk mengakses materi, berlatih, dan berinteraksi dengan guru maupun teman (Fitria, 2020). Mobile Learning memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, meningkatkan fleksibilitas, kemandirian, dan kontinuitas belajar, terutama dalam penguasaan keterampilan bahasa Inggris.

Mobile Learning (*M-Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile seperti *smartphone*, tablet, atau laptop untuk mengakses materi, latihan, dan interaksi secara daring. Tujuan utama mobile learning adalah memberikan fleksibilitas, aksesibilitas, dan pengalaman belajar di mana saja dan kapan saja (Pudjiati et al., 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mobile learning memungkinkan siswa Digital Native untuk belajar kosakata, grammar, listening, dan speaking secara interaktif melalui aplikasi, video, podcast, atau platform kolaboratif.

b. Keunggulan Mobile Learning (Fleksibel, Akses di mana saja, Mendukung learning on-the-go)

Mobile learning memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya sesuai dengan karakter Digital Native:

- 1) **Fleksibel**
Siswa dapat belajar kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka. Materi dapat diakses secara singkat dan tidak tergantung pada jadwal kelas. Contoh: Siswa belajar kosakata baru atau idiom bahasa Inggris selama perjalanan ke sekolah atau di sela-sela waktu senggang di rumah.
- 2) **Akses di mana saja**
Materi dapat diakses dari berbagai lokasi tanpa harus berada di kelas fisik. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih dinamis. Contoh: Siswa mendengarkan podcast atau menonton video pembelajaran Bahasa Inggris melalui smartphone saat berada di kafe, taman, atau transportasi umum.
- 3) **Mendukung learning on-the-go**
Mobile learning memungkinkan siswa belajar secara singkat, fokus, dan konsisten, bahkan saat mobilitas tinggi. Contoh: Menggunakan aplikasi Duolingo untuk latihan grammar atau vocabulary selama 5–10 menit setiap hari.
- 4) **Interaktif dan menarik**
Banyak aplikasi mobile menyediakan fitur gamifikasi, kuis, latihan interaktif, dan elemen visual sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif. Contoh: Siswa belajar idiom menggunakan mini-game atau quiz interaktif di aplikasi Memrise yang memberikan feedback langsung.
- 5) **Kustomisasi dan pembelajaran mandiri**
Siswa dapat menyesuaikan materi sesuai kebutuhan, minat, atau kemampuan mereka, sehingga belajar menjadi lebih personal dan efektif. Contoh: Siswa yang lemah di listening fokus menggunakan ELSA Speak atau audio story, sementara siswa lain fokus pada vocabulary melalui Duolingo atau Memrise.
- 6) **Meningkatkan motivasi dan keterlibatan**

Penggunaan mobile learning yang interaktif, singkat, dan bisa diakses kapan saja membuat siswa tetap termotivasi dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Contoh: Siswa menyelesaikan level di Duolingo dan memperoleh badge, sehingga terdorong untuk menyelesaikan modul berikutnya.

7) Integrasi dengan Microlearning

Mobile learning sangat cocok digabungkan dengan microlearning karena unit pembelajaran singkat dapat langsung diakses melalui smartphone atau tablet. Contoh: Siswa menonton video grammar 3–5 menit melalui aplikasi mobile, kemudian mengerjakan kuis singkat di platform yang sama.

8) Dukungan Multimedia dan Multisensori

Mobile learning memanfaatkan teks, audio, video, animasi, dan interaksi touchscreen untuk membuat pengalaman belajar lebih variatif dan mudah dipahami. Contoh: Siswa belajar kosakata melalui video animasi dengan audio pengucapan, teks, dan gambar ilustrasi di aplikasi Memrise atau Babbel.

9) Feedback Cepat dan Real-Time

Siswa mendapatkan umpan balik instan dari aplikasi mobile, yang membantu mereka segera memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman. Contoh: Setelah mengerjakan kuis vocabulary di Duolingo, siswa langsung melihat jawaban benar-salah beserta penjelasan singkat.

10) Kolaborasi dan Interaksi Digital

Mobile learning dapat diintegrasikan dengan platform kolaboratif atau media sosial sehingga siswa tetap bisa belajar secara interaktif dan berkolaborasi dengan teman. Contoh: Siswa membuat dialog bahasa Inggris di Google Docs atau Padlet melalui smartphone, lalu menerima komentar dari teman dan guru.

11) Monitoring dan Evaluasi Efektif oleh Guru

Dengan mobile learning, guru dapat memantau progres siswa secara real-time melalui LMS atau aplikasi mobile yang terhubung. Contoh: Guru melihat statistik kemajuan siswa di Duolingo atau

Edmodo untuk menentukan modul tambahan atau tugas pengayaan.

c. Contoh Aplikasi Mobile Learning untuk Bahasa Inggris (Duolingo, Memrise, ELSA Speak, Babbel)

Mobile learning dapat dioptimalkan melalui berbagai aplikasi populer yang dirancang untuk melatih keterampilan Bahasa Inggris secara mandiri, interaktif, dan menyenangkan bagi Digital Native. Berikut beberapa contohnya:

1) Duolingo

Duolingo menggunakan pendekatan microlearning dan gamifikasi, dengan latihan singkat, point, streak, dan level untuk memotivasi siswa belajar. Contoh penerapan: Siswa menyelesaikan latihan grammar atau vocabulary setiap hari selama 5–10 menit, memperoleh poin, dan naik level ketika berhasil menyelesaikan modul tertentu.

2) Memrise

Memrise fokus pada pengembangan kosakata dan frasa sehari-hari melalui video, audio, dan latihan interaktif. Contoh penerapan: Siswa belajar 5–10 kosakata baru melalui video animasi dan mengerjakan kuis singkat untuk menguatkan pemahaman.

3) ELSA Speak

ELSA Speak adalah aplikasi berbasis AI yang fokus pada latihan pengucapan dan pronunciation. Siswa mendapat feedback instan untuk memperbaiki aksen dan intonasi. Contoh penerapan: Siswa merekam kalimat tertentu, kemudian aplikasi memberi skor dan saran perbaikan untuk setiap kata yang diucapkan salah.

4) Babbel

Babbel menyediakan modul interaktif untuk grammar, vocabulary, dan conversation practice dengan durasi singkat dan relevan. Contoh penerapan: Siswa mengikuti modul dialog singkat tentang situasi sehari-hari, misalnya memesan

makanan di restoran, sambil belajar kosakata dan struktur kalimat yang tepat.

5) Quizlet (opsional tambahan)

Quizlet memungkinkan siswa belajar kosakata melalui flashcard digital, kuis interaktif, dan game belajar cepat. Contoh penerapan: Siswa membuat set flashcard sendiri untuk kosakata tema “Travel” lalu berlatih kuis singkat di aplikasi.

6) Mondly

Mondly menawarkan latihan kosakata, percakapan, dan pengucapan dengan audio native speaker dan chatbot AI. Contoh penerapan: Siswa belajar percakapan singkat seperti “Greetings” atau “Ordering food” melalui sesi interaktif 5–10 menit, sekaligus mendapatkan skor dan feedback instan.

7) Busuu

Busuu menyediakan latihan bahasa Inggris berbasis modul singkat dengan integrasi latihan writing yang dikoreksi oleh penutur asli (native speakers). Contoh penerapan: Siswa menulis email singkat di aplikasi, kemudian mendapatkan komentar dan perbaikan dari penutur asli, sehingga belajar menulis lebih autentik.

8) LingQ

LingQ fokus pada pembelajaran melalui input bahasa nyata seperti artikel, cerita, atau podcast, yang diikuti latihan kosakata dan comprehension. Contoh penerapan: Siswa membaca artikel berita dalam bahasa Inggris, menandai kata-kata baru, dan berlatih membuat kalimat menggunakan kosakata tersebut.

9) Hello English

Hello English menggabungkan pembelajaran kosakata, grammar, dan speaking dengan fitur game dan mini-quiz. Contoh penerapan: Siswa menyelesaikan kuis grammar singkat setiap hari dan mendapatkan poin untuk naik level, sambil berlatih conversation phrases.

10) Beelinguapp

Beelinguapp menawarkan belajar bahasa melalui cerita dua bahasa, membaca teks berbahasa Inggris dengan teks terjemahan di sampingnya, dilengkapi audio. Contoh penerapan: Siswa membaca cerita pendek bahasa Inggris sambil mendengarkan audio, sehingga melatih reading dan listening sekaligus.

d. Strategi Integrasi Mobile Learning dalam Pembelajaran (Homework, Microlearning, Collaborative Learning)

Mobile learning akan efektif jika diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa Digital Native dapat belajar secara mandiri, interaktif, dan kolaboratif. Beberapa strategi utama antara lain:

- 1) Homework / Tugas Mandiri
Mobile learning dapat digunakan untuk memberikan latihan harian atau pekerjaan rumah secara fleksibel. Contoh penerapan: Guru menugaskan siswa untuk menyelesaikan latihan vocabulary atau grammar melalui Duolingo atau Memrise selama 10 menit setiap hari.
- 2) Integrasi dengan Microlearning
Mobile learning mendukung microlearning karena unit materi singkat dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Contoh penerapan: Video grammar 5 menit diunggah di LMS atau aplikasi mobile, diikuti kuis singkat untuk memastikan pemahaman siswa.
- 3) Collaborative Learning / Pembelajaran Kolaboratif
Aplikasi mobile dapat digunakan untuk kegiatan belajar kelompok atau proyek kolaboratif secara daring. Contoh penerapan: Siswa membuat dialog, cerita, atau presentasi bahasa Inggris di Google Docs, Padlet, atau Edmodo melalui smartphone, kemudian saling memberi komentar dan feedback.
- 4) Gamifikasi dan Feedback Instan
Menggunakan fitur gamifikasi, point, badge, atau leaderboard agar siswa termotivasi dan tetap engaged. Contoh penerapan: Siswa menyelesaikan mini-quiz di aplikasi mobile, langsung mendapatkan

skor, feedback, dan reward virtual yang mendorong mereka menyelesaikan level berikutnya.

- 5) Integrasi dengan LMS dan Platform Digital
Mobile learning bisa digabungkan dengan LMS agar guru dapat memantau progres siswa secara real-time dan memberikan bimbingan tambahan. Contoh penerapan: Guru memantau kemajuan siswa di Duolingo atau Edmodo, memberikan komentar pada tugas writing, dan menyesuaikan materi untuk siswa yang masih kesulitan.
- 6) Self-Paced Learning
Mobile learning mendukung pembelajaran mandiri sesuai kecepatan dan kemampuan masing-masing siswa. Contoh penerapan: Siswa menonton ulang video atau latihan audio untuk memperkuat listening atau pronunciation sebelum mengerjakan tugas lanjutan.
- 7) Integrasi dengan Media Sosial atau Platform Kreatif
Platform sosial atau kreatif dapat digunakan untuk latihan bahasa Inggris secara informal dan menyenangkan. Contoh penerapan: Siswa membuat story pendek di Instagram atau TikTok menggunakan kosakata baru, lalu guru memberi komentar untuk feedback.
- 8) Integrasi dengan Project-Based Learning (PBL)
Mobile learning dapat mendukung proyek berbasis digital, di mana siswa menyelesaikan tugas yang menuntut penerapan keterampilan bahasa secara nyata. Contoh penerapan: Siswa membuat podcast pendek atau vlog tentang kegiatan sehari-hari menggunakan aplikasi mobile, lalu membagikannya di Google Classroom untuk dinilai dan didiskusikan.
- 9) Personalized Learning / Pembelajaran yang Disesuaikan
Materi mobile learning bisa disesuaikan dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan masing-masing siswa. Contoh penerapan: Siswa yang kesulitan grammar fokus mengulang modul grammar, sementara siswa yang ingin meningkatkan speaking

menggunakan ELSA Speak atau aplikasi percakapan AI.

10) Pembelajaran Berbasis Tantangan (Challenge-Based Learning)

Guru dapat membuat tantangan singkat melalui aplikasi mobile untuk meningkatkan motivasi dan kompetisi positif antar siswa. Contoh penerapan: Tantangan “Weekly Vocabulary Challenge” di Memrise, di mana siswa bersaing untuk menguasai 20 kata baru setiap minggu, dengan badge atau reward digital sebagai motivasi.

11) Monitoring dan Analisis Kemajuan Belajar

Mobile learning memungkinkan guru memantau progres dan kesulitan siswa secara real-time, sehingga intervensi dapat dilakukan lebih cepat. Contoh penerapan: Guru melihat statistik latihan siswa di Duolingo atau Edmodo, kemudian memberikan materi tambahan bagi siswa yang belum mencapai skor minimal.

12) Penguatan Learning Autonomy / Kemandirian Belajar

Mobile learning mendorong siswa untuk mengatur sendiri waktu dan cara belajar mereka, meningkatkan kemandirian. Contoh penerapan: Siswa menentukan jadwal harian untuk menyelesaikan modul di Babbel atau Duolingo sesuai waktu luang mereka, tanpa tergantung pada jadwal kelas.

e. Tantangan dan Solusi Mobile Learning (Koneksi internet, distraksi, pengaturan waktu)

Mobile learning memiliki banyak keunggulan, tetapi juga menghadapi beberapa tantangan praktis, terutama bagi Digital Native yang belajar di luar lingkungan kelas. Berikut ini penjelasannya beserta solusi:

1) Koneksi Internet Terbatas

Akses materi mobile learning sangat bergantung pada jaringan internet. Koneksi yang lambat atau tidak stabil dapat menghambat proses belajar.

Solusi:

- Menyediakan materi yang bisa diunduh untuk belajar offline (video, PDF, audio).
- Memilih aplikasi yang mendukung offline mode, misalnya Duolingo, Memrise, atau Babbel.

2) Distraksi Digital

Perangkat mobile juga bisa menimbulkan gangguan, seperti media sosial, game, atau notifikasi lain yang mengalihkan perhatian siswa.

Solusi:

- Menetapkan waktu belajar singkat (5–15 menit per sesi) agar fokus.
- Menggunakan aplikasi belajar yang minim gangguan dan fitur “focus mode”.
- Memberikan panduan self-regulation kepada siswa untuk mengatur penggunaan perangkat.

3) Pengaturan Waktu dan Manajemen Belajar

Siswa sering kesulitan mengatur waktu belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga materi tidak terselesaikan atau kurang efektif.

Solusi:

- Membuat jadwal belajar harian atau mingguan dengan durasi tetap.
- Menggunakan reminder atau alarm di aplikasi untuk mengingatkan siswa menyelesaikan modul.

4) Kurangnya Motivasi Mandiri

Tidak semua siswa memiliki disiplin tinggi untuk belajar sendiri melalui perangkat mobile.

Solusi:

- Mengintegrasikan gamifikasi (point, badge, leaderboard) untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik.
- Memberikan tantangan atau proyek singkat yang relevan, misalnya membuat podcast, vlog, atau cerita digital.

5) Kesulitan Teknis / Familiarisasi dengan Aplikasi

Beberapa siswa mungkin belum terbiasa dengan aplikasi pembelajaran baru atau fitur LMS.

Solusi:

- Memberikan tutorial singkat tentang cara menggunakan aplikasi sebelum pembelajaran dimulai.
 - Memberikan dukungan teknis melalui guru atau teman sekelas.
- 6) Kualitas Materi dan Konten
- Tidak semua aplikasi atau konten mobile learning sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris.
- Solusi:
- Guru harus selektif memilih aplikasi dan materi yang relevan dan terpercaya.
 - Menyediakan materi tambahan di LMS atau platform kolaboratif untuk memperkuat pemahaman.

Dengan strategi ini, tantangan mobile learning dapat diminimalkan, sehingga siswa Digital Native tetap termotivasi, belajar mandiri, dan memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran Bahasa Inggris berbasis mobile.

D. Pembelajaran berbasis video dan podcast

Pembelajaran berbasis video dan podcast merupakan strategi yang memanfaatkan media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, terutama listening, speaking, dan comprehension. Digital Native cenderung lebih mudah terlibat dengan media ini karena familiar dengan konten digital dan konsumsi multimedia.

1. Pembelajaran Berbasis Video

a. Definisi dan Konsep Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan materi atau keterampilan bahasa Inggris secara visual dan audio. Media ini memadukan gambar, suara, teks, dan animasi untuk membantu siswa memahami konsep atau praktik bahasa secara lebih mudah dan menarik. Video pembelajaran memungkinkan siswa Digital Native untuk belajar dengan visualisasi konteks nyata, menonton situasi komunikasi bahasa Inggris, dan mengulang materi sesuai kebutuhan.

Contoh: Video tutorial grammar, percakapan sehari-hari, storytelling, atau video interaktif dengan kuis di dalamnya.

b. Keunggulan Video dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Keunggulan video dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya:

- 1) Autentik dan Kontekstual
Video menampilkan bahasa Inggris nyata, misalnya percakapan native speaker, sehingga siswa terbiasa dengan intonasi, kosakata, dan ekspresi alami. Contoh: Menonton video “Ordering Food at a Restaurant” untuk melatih kosakata dan kalimat percakapan.
- 2) Menarik dan Interaktif
Gabungan visual dan audio membuat proses belajar lebih menarik dibanding teks saja. Interaktivitas dapat ditambahkan dengan kuis atau pertanyaan di tengah video. Contoh: Video storytelling dengan animasi dan pertanyaan comprehension setelah setiap segmen.
- 3) Fleksibel dan Aksesibel
Siswa dapat menonton video kapan saja, baik di rumah maupun di perjalanan, sehingga mendukung pembelajaran mandiri. Contoh: Siswa menonton video 5–10 menit di YouTube sebelum kelas untuk memahami topik grammar tertentu.
- 4) Mendukung Pembelajaran Mandiri dan Microlearning
Video singkat bisa digunakan sebagai modul microlearning yang fokus pada satu tujuan atau keterampilan bahasa Inggris. Contoh: Video 3–5 menit tentang phrasal verbs diunggah di LMS, diikuti kuis singkat di aplikasi mobile.

c. Contoh Aktivitas Video-Based Learning

Pembelajaran berbasis video memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Inggris secara visual dan audio, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik

dan kontekstual. Video tidak hanya menyajikan materi secara pasif, tetapi dapat digunakan untuk berbagai aktivitas interaktif yang mendukung listening, speaking, writing, dan comprehension skills. Aktivitas-aktivitas ini meliputi menonton dan menganalisis konten, menulis ringkasan, menirukan dialog, hingga membuat video sendiri. Dengan demikian, video menjadi media pembelajaran yang fleksibel, kreatif, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa Digital Native.

Contoh aktivitas video-based learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya:

1) Menonton dan Menulis Ringkasan

Aktivitas ini melatih kemampuan listening dan writing siswa sekaligus meningkatkan pemahaman isi video.

- Proses: Siswa menonton video percakapan, cerita pendek, atau tutorial bahasa Inggris.
- Tugas: Menulis ringkasan atau point penting dari video yang ditonton.
- Contoh: Siswa menonton video “A Day in the Life of a Student” lalu menuliskan 5–7 kalimat ringkasan tentang kegiatan sehari-hari tokoh dalam video.

2) Role-Play / Simulation

Aktivitas ini memfokuskan pada speaking dan pronunciation dengan meniru dialog dari video.

- Proses: Siswa menonton video percakapan atau skenario tertentu.
- Tugas: Berlatih menirukan dialog secara berpasangan atau kelompok, menyesuaikan intonasi, ekspresi, dan kosakata.
- Contoh: Menonton video “Ordering Food at a Restaurant” dan kemudian siswa berpasangan memainkan peran pelayan dan pelanggan.

3) Listening Comprehension

Aktivitas ini mengasah kemampuan mendengar dan memahami konteks bahasa Inggris.

- Proses: Siswa menonton video tutorial, storytelling, atau percakapan singkat.
 - Tugas: Menjawab pertanyaan comprehension atau menyelesaikan kuis terkait isi video.
 - Contoh: Setelah menonton video tentang “Simple Past Tense Story,” siswa menjawab pertanyaan seperti “What did the main character do yesterday?”
- 4) Video Project
- Aktivitas ini melatih speaking, writing, kreativitas, dan kolaborasi.
- Proses: Siswa membuat video sendiri, seperti vlog, tutorial, storytelling, atau skenario percakapan.
 - Tugas: Mengunggah hasil video ke platform LMS atau media kolaboratif, kemudian menerima feedback dari guru dan teman sekelas.
 - Contoh: Siswa membuat video tentang “My Favorite Hobby,” merekam diri mereka menjelaskan aktivitas, lalu mendapatkan komentar mengenai kosakata, tata bahasa, dan pengucapan.

d. Strategi Implementasi Video Pembelajaran

Pembelajaran berbasis video menjadi efektif jika guru dapat menerapkan strategi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan interaksi siswa. Beberapa strategi utama yang dapat diterapkan antara lain:

- 1) Memilih Video yang Sesuai Tingkat Kemampuan dan Relevan dengan Materi
Guru harus menyesuaikan video dengan level bahasa Inggris siswa dan kompetensi yang ingin dicapai. Contoh: Untuk siswa pemula, gunakan video percakapan sederhana dengan subtitle; untuk siswa menengah, gunakan video storytelling tanpa subtitle untuk meningkatkan listening comprehension.
- 2) Integrasi dengan Kuis, Tugas Menulis, atau Diskusi

Agar pembelajaran lebih interaktif, video harus dikombinasikan dengan aktivitas tambahan. Contoh: Setelah menonton video tentang phrasal verbs, siswa mengerjakan kuis online di Edpuzzle atau menulis kalimat menggunakan phrasal verbs tersebut.

3) Menggunakan Platform Video Populer yang Mendukung Interaktivitas

Pilih platform yang memungkinkan penambahan pertanyaan, kuis, atau komentar untuk meningkatkan engagement. Contoh: YouTube (dengan playlist atau komentar interaktif), Edpuzzle (dapat menambahkan pertanyaan di tengah video), Vimeo (untuk materi premium atau private video).

4) Menggabungkan dengan Learning Management System (LMS)

Integrasi dengan LMS memungkinkan guru memantau progres, menilai hasil, dan memberikan feedback secara real-time. Contoh: Video diunggah di Google Classroom atau Moodle, siswa menonton, lalu mengunggah ringkasan atau hasil latihan, dan guru memberikan komentar.

5) Menerapkan Microlearning dengan Video Singkat 3–10 Menit

Video pendek lebih efektif untuk mempertahankan fokus siswa, memudahkan pemahaman, dan memudahkan review materi. Contoh: Video 5 menit tentang “Common Expressions for Ordering Food” dapat ditonton beberapa kali di rumah, diikuti kuis singkat untuk memastikan pemahaman.

Dengan strategi-strategi ini, video pembelajaran tidak hanya sebagai media pasif, tetapi menjadi alat interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri, kolaboratif, dan efektif bagi Digital Native.

2. Pembelajaran Berbasis Podcast

a. Definisi dan Konsep Podcast Pembelajaran

Kata podcast merupakan kepanjangan dari Playable on Demand, yang berarti kita bisa memutar atau memainkan kapan saja kita mau dan oleh siapa pun,

dalam hal ini berupa file audio digital (Nurtiar, 2022). Podcast menjadi salah satu media digital yang efektif untuk meningkatkan keterampilan listening, pronunciation, dan vocabulary siswa, terutama Digital Native yang terbiasa mengonsumsi konten audio secara daring. Media ini fleksibel, dapat diakses di mana saja, dan memungkinkan pembelajaran mandiri.

Podcast pembelajaran adalah rekaman audio yang menyajikan materi bahasa Inggris berupa percakapan, storytelling, wawancara, atau diskusi tematik yang dapat diakses secara streaming maupun diunduh. Tujuan penggunaan podcast ini adalah memberikan paparan bahasa Inggris yang autentik, meningkatkan kemampuan listening comprehension, dan memperluas kosakata siswa. Karakteristik podcast pembelajaran meliputi berbasis audio sehingga siswa fokus pada mendengar dan memahami, dapat disertai transkrip untuk memudahkan pembelajaran, serta fleksibel dan dapat diakses kapan saja, mendukung pembelajaran on-the-go. Contohnya adalah episode podcast pendek seperti “Daily Routines” atau “Travel English Conversation” yang diikuti dengan pertanyaan pemahaman untuk memastikan siswa mengerti isi materi.

b. Keunggulan Podcast dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Keunggulan podcast dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya:

1) Autentik dan Realistik

Podcast menyediakan input bahasa Inggris nyata dari native speaker atau pembicara mahir, sehingga siswa mendapatkan paparan bahasa yang natural dan kontekstual. Contoh: Mendengarkan wawancara di podcast “The English We Speak” dari BBC membantu siswa memahami penggunaan idiom dan ekspresi sehari-hari.

2) Fleksibel dan Mudah Diakses

Podcast dapat didengar kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri sesuai

kecepatan dan waktu siswa. Contoh: Siswa mendengarkan podcast saat perjalanan ke sekolah, di kafe, atau saat waktu senggang di rumah.

- 3) Meningkatkan Listening dan Pronunciation
Mendengarkan podcast secara rutin membantu siswa terbiasa dengan intonasi, aksen, dan ritme bahasa Inggris, sehingga kemampuan listening dan pronunciation meningkat. Contoh: Mendengarkan dialog singkat atau storytelling untuk meniru pengucapan dan intonasi yang benar.
- 4) Mendukung Microlearning dan Learning on-the-Go
Podcast pendek (3–10 menit) memungkinkan siswa belajar secara rutin dan konsisten tanpa membebani jadwal atau menurunkan fokus. Contoh: Episode 5 menit tentang “Daily Conversation Tips” yang bisa didengar berulang kali setiap hari.
- 5) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa
Format audio dengan storytelling dan topik menarik membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan aktif dalam proses belajar. Contoh: Podcast bertema hobi, traveling, atau budaya populer yang relevan dengan minat siswa sehingga mereka ingin terus mendengarkan dan belajar.

c. Contoh Aktivitas Podcast-Based Learning

Pembelajaran berbasis podcast tidak hanya bersifat pasif mendengarkan, tetapi dapat diubah menjadi aktivitas yang interaktif dan mendukung pengembangan keterampilan bahasa Inggris secara menyeluruh. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk melatih listening, speaking, vocabulary, dan writing, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa Digital Native. Dengan memanfaatkan podcast, siswa dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif, meniru pengucapan native speaker, membuat ringkasan, menjawab pertanyaan pemahaman, dan bahkan menciptakan konten audio mereka sendiri. Aktivitas-aktivitas ini membuat podcast menjadi media pembelajaran yang fleksibel, menarik, dan efektif.

Contoh aktivitas podcast-based learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya:

1) Mendengarkan dan Menjawab Pertanyaan Comprehension

Siswa mendengarkan podcast pendek, kemudian menjawab pertanyaan atau kuis yang terkait isi materi untuk melatih listening comprehension. Contoh: Mendengarkan episode “Shopping Conversation” dan menjawab pertanyaan seperti, “What items did the characters buy?” atau “How did the cashier respond?”

2) Menyusun Ringkasan atau Catatan

Siswa membuat catatan kosakata baru, idiom, atau struktur kalimat yang muncul dalam podcast untuk mendukung vocabulary building dan writing skills. Contoh: Menyusun daftar 10 kosakata baru dari podcast tentang traveling dan membuat kalimat contoh menggunakan kosakata tersebut.

3) Shadowing dan Pronunciation Practice

Siswa menirukan pengucapan, intonasi, dan ritme pembicara dalam podcast untuk melatih speaking dan pronunciation. Contoh: Mengulang kalimat-kalimat dari podcast “English Daily Conversation”, seperti dialog tentang memesan makanan atau bertanya arah, sambil menyesuaikan intonasi dan aksen.

4) Podcast Project

Siswa membuat podcast mini mereka sendiri, menceritakan pengalaman pribadi, menjelaskan topik tertentu, atau melakukan dialog, lalu membagikannya melalui LMS untuk mendapatkan feedback dan penilaian. Contoh: Membuat podcast 3–5 menit berjudul “My Favorite Hobby”, merekam diri menjelaskan aktivitas, kemudian membagikan di Google Classroom untuk komentar dari guru dan teman sekelas.

d. Strategi Implementasi Podcast Pembelajaran

Pembelajaran berbasis podcast menjadi efektif jika guru dapat menerapkan strategi yang tepat untuk

meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan interaksi siswa. Beberapa strategi yang dapat diterapkan yaitu:

- 1) Pilih Podcast Sesuai Level dan Materi
Sesuaikan tingkat bahasa dan tema podcast dengan kemampuan siswa serta tujuan pembelajaran untuk memastikan materi mudah dipahami dan relevan. Contoh: Memilih podcast tentang “Daily Conversation” untuk siswa pemula atau “Business English” untuk siswa tingkat lanjut.
- 2) Kombinasikan dengan Aktivitas Interaktif
Tambahkan pertanyaan comprehension, kuis, atau tugas menulis setelah siswa mendengarkan podcast, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan terukur. Contoh: Setelah mendengarkan episode “Shopping Conversation”, siswa menjawab pertanyaan: “What items did the characters buy?” atau menulis ringkasan dialog.
- 3) Gunakan Platform Podcast Populer
Pilih platform yang mudah diakses dan familiar bagi siswa, seperti Spotify, Apple Podcasts, Anchor, atau Google Podcasts, agar siswa bisa mendengarkan kapan saja dan di mana saja. Contoh: Siswa mendengarkan podcast melalui Spotify saat perjalanan ke sekolah.
- 4) Integrasi dengan LMS atau Platform Kolaboratif
Guru dapat memantau progres siswa, memberikan feedback, dan menyimpan catatan aktivitas belajar melalui LMS atau platform kolaboratif. Contoh: Membuat tugas di Google Classroom berupa ringkasan podcast yang didengarkan, kemudian guru memberikan komentar dan skor.
- 5) Terapkan Microlearning dengan Durasi Singkat
Podcast singkat (3–10 menit) memudahkan siswa fokus pada topik spesifik dan bisa diulang berkali-kali untuk meningkatkan pemahaman. Contoh: Mendengarkan podcast 5 menit tentang idiom sehari-hari, lalu mengerjakan kuis cepat di LMS untuk memperkuat kosakata.

E. AI dan adaptive learning system

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membuka peluang baru dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi Digital Native yang terbiasa belajar secara interaktif dan personal. AI dan adaptive learning system memungkinkan materi disesuaikan dengan kemampuan, minat, dan kecepatan belajar setiap siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan AI, siswa dapat berlatih percakapan, pengucapan, grammar, dan kosakata secara mandiri, sementara guru mendapatkan data analitik untuk memantau progres dan memberikan intervensi yang tepat. Sistem ini juga mendukung pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan berbasis data, sehingga Digital Native dapat belajar dengan cara yang lebih personal, menyenangkan, dan berbasis kebutuhan individu.

1. Definisi dan Konsep AI dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Artificial Intelligence (AI) dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris adalah penggunaan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar bahasa secara lebih efektif, interaktif, dan personal. AI memungkinkan sistem pembelajaran meniru kemampuan manusia seperti memahami bahasa, memberikan respons, menganalisis kesalahan, serta menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, AI dapat membantu berbagai keterampilan berbahasa seperti listening, speaking, reading, dan writing. Teknologi ini mampu memberikan umpan balik instan terhadap pengucapan, tata bahasa, dan struktur kalimat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan memperbaiki kesalahan secara langsung (Fitria, 2023b)..

Secara umum, penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses terhadap latihan bahasa, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa secara lebih mandiri dan berkelanjutan. Artificial

Intelligence (AI) dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris merujuk pada penggunaan sistem cerdas yang mampu menyesuaikan materi, latihan, dan umpan balik sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individu siswa (Fitria, 2021).

a. AI sebagai Pembelajaran Adaptif

AI berfungsi sebagai sistem pembelajaran adaptif yang menyesuaikan materi, latihan, dan umpan balik dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan pendekatan ini, setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda, sesuai dengan tingkat penguasaan dan gaya belajar mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan personal.

b. Peran AI dalam Mendukung Pembelajaran Individual dan Real-Time

AI memungkinkan siswa belajar secara individual dan menerima bimbingan secara langsung sesuai performa mereka. Misalnya, dalam latihan pronunciation, grammar, atau listening, sistem AI dapat memberikan koreksi instan dan rekomendasi materi tambahan jika diperlukan. Hal ini membantu siswa Digital Native belajar secara mandiri dengan interaksi yang responsif dan tepat waktu.

2. Keunggulan AI dan Adaptive Learning System

Keunggulan AI dan adaptive learning system diantaranya:

a. Pembelajaran yang Dipersonalisasi (Personalized Learning)

AI memungkinkan materi, latihan, dan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing siswa. Hal ini membuat siswa menerima pengalaman belajar yang unik dan relevan. Contoh: Siswa yang lemah dalam grammar diberikan latihan tambahan, sementara siswa yang unggul dapat langsung mengerjakan materi lanjutan.

b. Feedback Instan dan Analisis Kinerja Siswa

Sistem AI memberikan umpan balik secara real-time, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Selain itu, guru dapat memantau

progres dan pola belajar siswa melalui dashboard analitik. Contoh: Aplikasi AI seperti ELSA Speak memberikan koreksi pengucapan langsung dan rekomendasi latihan berdasarkan kesalahan siswa.

c. **Motivasi dan Engagement yang Lebih Tinggi**

Pengalaman belajar yang interaktif, personal, dan adaptif membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Elemen gamifikasi yang sering diintegrasikan dalam AI juga meningkatkan partisipasi. Contoh: Siswa memperoleh poin atau level baru setelah menyelesaikan modul yang sesuai kemampuan mereka, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

3. Contoh Aplikasi AI dan Adaptive Learning dalam Bahasa Inggris

a. **ELSA Speak (Latihan Pengucapan dan Pronunciation)**

ELSA Speak menggunakan teknologi AI untuk menganalisis pengucapan siswa secara real-time, memberikan skor, dan memberikan latihan yang disesuaikan dengan kesalahan yang ditemukan. Contoh: Siswa merekam pengucapan kata “thought” atau “schedule”, lalu sistem memberikan umpan balik tentang intonasi, tekanan kata, dan suara vokal yang perlu diperbaiki.

b. **Duolingo dan Babbel (Adaptive Learning untuk Grammar dan Vocabulary)**

Kedua aplikasi ini menggunakan adaptive learning untuk menyesuaikan tingkat kesulitan latihan grammar, kosakata, dan listening sesuai kemampuan siswa. Sistem menyesuaikan materi lanjutan berdasarkan performa siswa sebelumnya. Contoh: Siswa yang sering salah menjawab kuis tenses akan mendapatkan latihan tambahan untuk memperkuat pemahaman grammar sebelum melanjutkan ke modul berikutnya.

c. **Chatbot dan Asisten Virtual untuk Latihan Percakapan**
Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan chatbot dan

virtual assistant. Kehadiran teknologi ini tidak hanya membantu siswa dalam memperoleh informasi, tetapi juga mendukung guru dan institusi pendidikan dalam memberikan layanan yang lebih efisien dan interaktif (Sariah, 2026).

Chatbot dan asisten virtual memungkinkan siswa berlatih percakapan bahasa Inggris secara interaktif kapan saja (Fitria, 2024b). Sistem AI menanggapi jawaban siswa, memberikan koreksi, dan menawarkan dialog lanjutan yang sesuai level mereka (Fitria, 2024c). Contoh: Siswa berinteraksi dengan chatbot untuk simulasi percakapan di restoran atau bandara, lalu mendapatkan feedback langsung tentang kosakata dan struktur kalimat yang digunakan.

4. Strategi Implementasi AI dan Adaptive Learning

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dan adaptive learning dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada strategi implementasi yang tepat. Guru perlu merancang integrasi AI secara sistematis agar teknologi dapat mendukung tujuan pembelajaran, meningkatkan personalisasi, serta memfasilitasi interaksi yang bermakna bagi siswa. Strategi implementasi yang efektif mencakup pemilihan platform yang sesuai, pengaturan tingkat kesulitan materi secara adaptif, serta pemanfaatan fitur interaktif seperti chatbot dan analisis data pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang, AI dan adaptive learning dapat membantu menciptakan proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih fleksibel, responsif, dan berpusat pada kebutuhan individual siswa.

a. Integrasi dengan LMS dan Platform Digital

Sistem AI sebaiknya diintegrasikan dengan Learning Management System (LMS) atau platform digital lainnya agar guru dapat memantau progres siswa, mengatur materi, dan memberikan feedback secara terpusat. Contoh: Modul latihan grammar atau listening di Duolingo atau Babbel dihubungkan dengan LMS sekolah, sehingga guru dapat melihat skor dan aktivitas belajar siswa.

- b. **Pemanfaatan AI untuk Menyesuaikan Tingkat Kesulitan Materi**
AI digunakan untuk menyesuaikan latihan dan materi sesuai kemampuan siswa, memastikan setiap siswa belajar pada level yang tepat dan mendapat tantangan yang sesuai. Contoh: Siswa yang sudah mahir kosakata mendapatkan modul tingkat lanjut, sedangkan siswa yang kesulitan diberikan latihan penguatan kosakata dasar.
- c. **Penggunaan Chatbot untuk Latihan Percakapan Mandiri**
Chatbot atau asisten virtual memungkinkan siswa berlatih speaking kapan saja secara mandiri (Fitria et al., 2023). AI menilai jawaban siswa, memberikan koreksi, dan menawarkan dialog lanjutan sesuai tingkat kemampuan. Contoh: Siswa berlatih percakapan “booking hotel” dengan chatbot, yang memberikan feedback instan pada struktur kalimat, kosakata, dan pengucapan.

5. Tantangan dan Solusi Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pemanfaatan AI dan adaptive learning system dalam pembelajaran bahasa Inggris menawarkan banyak keuntungan, namun juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan.

- a. **Ketergantungan Teknologi dan Koneksi Internet**
Pemanfaatan AI membutuhkan perangkat digital yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Keterbatasan infrastruktur dapat menghambat akses siswa ke materi, latihan, dan sistem pembelajaran adaptif.
Solusi: Sekolah dapat menyediakan fasilitas komputer atau tablet di laboratorium, hotspot Wi-Fi, atau menyediakan versi offline dari aplikasi AI sehingga siswa tetap dapat belajar tanpa tergantung penuh pada koneksi internet.
- b. **Privasi dan Keamanan Data Siswa**

Sistem AI mengumpulkan data pribadi dan kinerja siswa, sehingga berisiko jika data disalahgunakan atau bocor.

Solusi: Menggunakan platform AI yang memiliki enkripsi data, kebijakan privasi jelas, dan pengaturan akses yang terbatas hanya untuk guru dan siswa terkait. Selain itu, berikan edukasi kepada siswa tentang penggunaan data dan keamanan digital.

c. Pembelajaran Mandiri vs Interaksi Manusia

AI mendorong pembelajaran mandiri, namun interaksi tatap muka dengan guru dan teman tetap penting untuk keterampilan sosial, kolaborasi, dan komunikasi lisan.

Solusi: Kombinasikan AI dengan sesi tatap muka atau virtual classroom, diskusi kelompok, dan kegiatan kolaboratif, sehingga siswa tetap mendapat bimbingan manusia sekaligus pengalaman belajar adaptif.

F. Pemanfaatan Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) merupakan platform digital yang memungkinkan guru dan siswa mengelola proses pembelajaran secara terpusat, interaktif, dan terdokumentasi. Learning Management System (LMS) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola, menyampaikan, dan memantau kegiatan pembelajaran secara daring (Ridhani & Sukmawati, 2024). LMS merupakan platform digital yang memungkinkan guru mengatur, mengirimkan, dan memantau aktivitas pembelajaran siswa. Contohnya adalah Google Classroom, Moodle, Schoology, dan Canvas (Kurniawan et al., 2025). Banyak LMS juga menyertakan kemampuan pembelajaran sosial, yang memungkinkan siswa untuk berbagi pelajaran dengan siswa lain di kelas yang sama dan melalui email, obrolan, dan forum diskusi (Gideon et al., 2023).

LMS berperan penting dalam mengelola materi dan tugas pembelajaran, menyediakan ruang komunikasi interaktif, serta menyimpan data kinerja siswa sebagai dasar analisis adaptif. LMS telah menjadi salah satu elemen penting dalam pendidikan modern karena fungsinya yang mampu mendukung interaksi antara peserta didik dan instruktur secara virtual. Dengan LMS, materi pembelajaran, tugas, kuis,

forum diskusi, dan penilaian dapat diakses secara daring, sehingga mempermudah integrasi media digital, kolaborasi, dan monitoring progres belajar siswa. Strategi pemanfaatan LMS yang tepat sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris, terutama bagi Digital Native yang terbiasa dengan teknologi dan pembelajaran berbasis daring.

1. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah platform digital yang digunakan untuk mengelola, menyampaikan, dan memantau proses pembelajaran secara daring (Fitria, 2024a). LMS memungkinkan guru untuk mengunggah materi, mengatur tugas, memberikan kuis, serta menyimpan catatan penilaian siswa. Siswa dapat mengakses materi, mengumpulkan tugas, dan mengikuti aktivitas pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung fleksibilitas belajar dan pembelajaran mandiri bagi Digital Native.

Beberapa contoh Learning Management System (LMS) yang umum digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris antara lain Moodle, Google Classroom, Schoology, dan Canvas. Moodle merupakan LMS open-source dengan fitur lengkap seperti pengunggahan materi, kuis, forum diskusi, dan penilaian, sedangkan Google Classroom dikenal mudah digunakan karena terintegrasi dengan layanan Google. Schoology menggabungkan manajemen pembelajaran dengan fitur jejaring sosial pendidikan untuk mendukung kolaborasi, sementara Canvas menawarkan antarmuka modern dan mendukung integrasi berbagai aplikasi pembelajaran interaktif. Secara umum, LMS berfungsi sebagai platform digital untuk mengelola proses pembelajaran secara daring, mulai dari penyampaian materi hingga evaluasi belajar siswa.

2. Fitur LMS untuk Integrasi Media Digital

Learning Management System (LMS) memiliki berbagai fitur yang memungkinkan integrasi media digital sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Beberapa fitur utama antara lain:

a. Pengunggahan Materi Beragam

Guru dapat mengunggah file berupa dokumen, PDF, presentasi, video, atau audio langsung ke LMS. Hal ini memungkinkan siswa mengakses materi sesuai kebutuhan dan kemampuan mereka. Contoh: Guru mengunggah video tutorial grammar, modul membaca, dan audio percakapan untuk latihan listening.

- b. Integrasi dengan Aplikasi Pihak Ketiga
LMS dapat terhubung dengan aplikasi atau platform pembelajaran lain, seperti H5P, Kahoot!, Google Forms, atau Edpuzzle, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih interaktif. Contoh: Menyisipkan kuis interaktif H5P di modul video untuk mengecek pemahaman siswa secara real-time.
- c. Forum Diskusi dan Komentar
Fitur ini memungkinkan siswa berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan berkolaborasi dengan teman atau guru secara daring. Contoh: Siswa berdiskusi kosakata atau idiom yang ditemukan dalam podcast yang diunggah di LMS.
- d. Penjadwalan dan Notifikasi
Guru dapat menjadwalkan pengumpulan tugas, kuis, atau sesi live, dan siswa menerima notifikasi otomatis untuk setiap aktivitas baru. Contoh: LMS mengingatkan siswa tentang deadline tugas menulis atau kuis grammar.
- e. Tracking dan Analitik Aktivitas
LMS menyediakan data mengenai aktivitas siswa, termasuk waktu akses materi, jumlah latihan yang diselesaikan, dan nilai kuis. Data ini membantu guru menyesuaikan materi atau intervensi belajar. Contoh: Guru melihat bahwa sebagian siswa belum menyelesaikan latihan listening, sehingga memberikan pengingat atau materi tambahan.

Dengan fitur-fitur ini, LMS menjadi pusat integrasi media digital yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang fleksibel, kolaboratif, dan adaptif bagi Digital Native.

3. Strategi pemanfaatan Learning Management System (LMS)

Strategi pemanfaatan LMS bertujuan untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan fitur digital yang tersedia. Beberapa strategi utama meliputi:

- a. Menyusun Modul Pembelajaran Terstruktur
Guru menyusun materi, tugas, dan kuis secara sistematis agar siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan jelas. Modul dapat dibagi per minggu atau per topik, sehingga siswa mengetahui tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang harus dilakukan. Contoh: Modul minggu pertama berisi video tutorial grammar, latihan kuis, dan artikel membaca tentang daily conversation.
- b. Mengintegrasikan Aktivitas Interaktif
LMS memungkinkan penambahan kuis, polling, atau link ke platform interaktif lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar. Aktivitas interaktif ini meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Contoh: Menambahkan kuis interaktif H5P setelah video listening comprehension untuk mengecek pemahaman siswa.
- c. Memberikan Instruksi Jelas dan Petunjuk Tugas
Guru memberikan panduan langkah demi langkah untuk setiap aktivitas, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri tanpa kebingungan. Contoh: Instruksi tugas menulis esai mencakup format penulisan, batas kata, dan cara mengunggah hasil ke LMS.
- d. Pemanfaatan LMS untuk Monitoring Progres Siswa
Guru memantau aktivitas siswa melalui data yang tersedia di LMS, seperti jumlah latihan yang selesai, skor kuis, dan partisipasi di forum. Informasi ini membantu guru menyesuaikan strategi pengajaran atau memberikan intervensi tepat waktu. Contoh: Guru melihat beberapa siswa belum menyelesaikan latihan listening, lalu memberikan pengingat dan materi tambahan.
- e. Memberikan Feedback dan Penilaian Secara Efektif

LMS memudahkan guru memberikan umpan balik cepat pada tugas atau kuis, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini meningkatkan pembelajaran yang bersifat responsif dan personal. Contoh: Guru memberi komentar langsung pada tulisan siswa dan memberi skor otomatis pada kuis grammar yang diunggah di LMS.

Dengan strategi ini, LMS tidak hanya menjadi tempat penyimpanan materi, tetapi juga pusat pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan adaptif bagi Digital Native.

4. Strategi Pemanfaatan LMS untuk Kolaborasi dan Monitoring

Learning Management System (LMS) tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendorong kolaborasi antar-siswa dan memantau progres belajar secara real-time. Beberapa strategi utamanya meliputi:

a. **Fasilitasi Kolaborasi Daring**

LMS menyediakan fitur forum, chat, atau integrasi dengan platform kolaboratif seperti Google Docs, Padlet, dan Miro. Guru dapat mengatur proyek kelompok atau diskusi daring sehingga siswa dapat bekerja sama secara efektif meskipun tidak berada di kelas fisik. Contoh: Siswa membuat presentasi kelompok di Google Slides yang terhubung dengan LMS, kemudian saling memberikan komentar atau masukan secara daring.

b. **Pengaturan Tugas dan Aktivitas Kolaboratif**

Guru dapat membuat tugas berbasis proyek atau problem-solving yang harus diselesaikan secara kelompok, memanfaatkan fitur pengumpulan tugas dan komentar di LMS. Contoh: Siswa membuat dialog bahasa Inggris dalam kelompok dan mengunggah rekaman video ke LMS, kemudian anggota kelompok lain memberikan feedback.

c. **Monitoring Progres Belajar Siswa**

LMS memungkinkan guru memantau aktivitas siswa, termasuk waktu akses materi, jumlah latihan yang diselesaikan, nilai kuis, dan partisipasi dalam forum. Data ini membantu guru mengevaluasi keterlibatan

siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran. Contoh: Guru melihat laporan aktivitas siswa di LMS dan memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang kurang aktif atau belum menyelesaikan tugas.

d. **Feedback dan Intervensi Tepat Waktu**

Dengan monitoring yang real-time, guru dapat memberikan umpan balik atau intervensi segera ketika siswa mengalami kesulitan, sehingga pembelajaran tetap berjalan efektif dan personal. Contoh: Guru mengirim pesan atau komentar langsung melalui LMS kepada siswa yang kesulitan memahami materi listening, sekaligus memberikan latihan tambahan.

Strategi ini memastikan bahwa LMS menjadi alat kolaboratif dan monitoring yang efektif, membantu siswa belajar lebih aktif, terstruktur, dan terpantau, sekaligus meningkatkan interaksi guru-siswa dalam konteks pembelajaran digital.

5. Analisis Data Pembelajaran melalui LMS

Learning Management System (LMS) menyediakan berbagai fitur analitik yang memungkinkan guru untuk mengumpulkan, memantau, dan menganalisis data aktivitas siswa secara real-time. Analisis data ini penting untuk menyesuaikan strategi pembelajaran, memberikan intervensi tepat waktu, dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Beberapa aspek utama analisis data LMS meliputi:

a. **Pemantauan Aktivitas Siswa**

Guru dapat melihat seberapa sering siswa mengakses materi, berapa lama mereka menghabiskan waktu belajar, dan bagian mana yang paling sering diulang. Contoh: Guru melihat bahwa sebagian siswa sering mengulang video listening, sehingga dapat menyesuaikan latihan tambahan atau diskusi kelompok.

b. **Analisis Penyelesaian Tugas dan Kuis**

Data LMS mencatat tugas yang sudah dikumpulkan, skor kuis, serta tingkat keberhasilan siswa. Hal ini membantu guru menilai penguasaan materi secara individual maupun kelompok. Contoh: Guru

menemukan bahwa sebagian siswa kesulitan pada kuis grammar, sehingga menambahkan materi review atau latihan remedial.

c. Tracking Partisipasi Kolaboratif

Guru dapat memonitor kontribusi siswa dalam forum, proyek kelompok, atau aktivitas diskusi daring. Data ini menunjukkan keterlibatan siswa dan efektivitas kolaborasi. Contoh: LMS menunjukkan siswa A aktif berdiskusi, sedangkan siswa B jarang memberi komentar; guru kemudian memberikan tugas tambahan atau dorongan untuk meningkatkan partisipasi.

d. Identifikasi Pola dan Kebutuhan Intervensi

Analisis data membantu guru menemukan pola belajar siswa, misalnya waktu belajar paling efektif, bagian materi yang sulit, atau topik yang perlu diulang. Guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan temuan ini. Contoh: Guru melihat siswa lebih aktif belajar grammar di malam hari dan mengatur sesi live Q&A sesuai waktu tersebut.

e. Evaluasi Efektivitas Pembelajaran

Dengan data analitik LMS, guru dapat mengevaluasi apakah metode, materi, dan strategi pembelajaran efektif, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara terukur. Contoh: Melalui laporan LMS, guru mengetahui bahwa penggunaan video interaktif meningkatkan skor listening dibanding metode konvensional, sehingga video tetap digunakan dalam modul berikutnya.

Dengan memanfaatkan analisis data dari LMS, proses pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih adaptif, terpersonalisasi, dan berbasis bukti, mendukung keberhasilan belajar Digital Native secara optimal.

G. Pembelajaran Kolaboratif Online (Online Collaborative Learning)

Pembelajaran Kolaboratif Online (Online Collaborative Learning/OCL) merupakan pendekatan yang menekankan interaksi, kerja sama, dan kolaborasi antar-siswa melalui platform digital. Pendekatan ini sangat relevan bagi Digital

Native, karena mereka terbiasa menggunakan teknologi untuk komunikasi dan pembelajaran sehari-hari. OCL memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, saling berbagi ide, memecahkan masalah bersama, dan mengembangkan keterampilan sosial serta bahasa Inggris secara simultan.

Dalam konteks Bahasa Inggris, pembelajaran kolaboratif online dapat dilakukan melalui berbagai platform digital, termasuk dokumen daring, papan ide (digital whiteboard), dan aplikasi manajemen proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur tugas, memandu diskusi, dan memantau kemajuan siswa. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi efektif.

1. Platform Kolaboratif

Platform kolaboratif adalah alat digital yang memungkinkan siswa bekerja bersama secara daring, berbagi ide, mengedit dokumen secara real-time, dan berinteraksi dengan teman sekelas maupun guru. Penggunaan platform ini mendukung pembelajaran kolaboratif online karena siswa dapat mengerjakan proyek, latihan, atau tugas kelompok tanpa harus bertemu secara fisik.

a. Google Docs

Google Docs memungkinkan siswa menyusun dokumen bersama secara real-time, memberikan komentar, dan melacak perubahan yang dilakukan setiap anggota kelompok. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa dapat membuat dialog atau cerita pendek secara kelompok, di mana setiap anggota menulis bagian masing-masing. Guru dapat memberikan komentar atau koreksi langsung di dokumen, sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif dan kolaboratif.

b. Padlet

Padlet berfungsi sebagai papan ide digital yang dapat digunakan untuk brainstorming, diskusi, atau berbagi materi multimedia. Siswa dapat menempelkan ide-ide vocabulary, idiom, atau kalimat contoh dalam bahasa Inggris, lalu guru dan teman sekelas dapat memberikan komentar, penilaian, atau saran tambahan. Pendekatan

ini mendorong partisipasi aktif siswa dan memudahkan berbagi ide secara visual dan sistematis.

c. Miro

Miro adalah papan digital interaktif yang mendukung pembuatan mind-map, diagram, dan proyek visual lainnya. Dalam praktik pembelajaran Bahasa Inggris, siswa dapat membuat mind-map bertema “Travel English”, menambahkan kosakata, frase, dan ilustrasi. Siswa lain dapat ikut menyunting, menambahkan catatan, atau berkolaborasi secara langsung. Penggunaan Miro meningkatkan kreativitas, keterampilan organisasi ide, dan kemampuan bekerja sama secara daring.

2. Strategi Kolaborasi Daring

Strategi kolaborasi daring bertujuan untuk memaksimalkan interaksi dan kerja sama siswa dalam lingkungan virtual, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual. Beberapa strategi utama antara lain:

a. Pembagian Tugas dan Peran

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan peran spesifik, misalnya penulis, editor, atau presenter. Pendekatan ini memastikan setiap anggota berkontribusi secara aktif dan memahami tanggung jawab masing-masing. Contoh: Dalam membuat cerita pendek di Google Docs, satu siswa menulis narasi, siswa lain menambahkan dialog, dan anggota lainnya mengoreksi grammar dan kosakata.

b. Diskusi dan Brainstorming Online

Gunakan forum, papan ide digital (Padlet), atau chat dalam LMS untuk mengumpulkan ide, bertukar pendapat, dan membahas topik pembelajaran. Strategi ini menumbuhkan keterampilan komunikasi tertulis dan berpikir kritis. Contoh: Siswa membahas tema “Daily Routines” di Padlet, menambahkan kosakata baru, dan saling memberi komentar serta pertanyaan.

c. Proyek Kolaboratif Berbasis Digital

Siswa mengerjakan proyek yang memerlukan kolaborasi multi-langkah, misalnya membuat

presentasi, mind-map, atau video storytelling. Proyek ini mengintegrasikan listening, speaking, reading, dan writing secara simultan. Contoh: Siswa membuat video vlog bertema “Travel English” di Miro, menambahkan teks, voice-over, dan ilustrasi, lalu membagikannya di LMS untuk feedback guru dan teman.

d. Penggunaan Feedback dan Peer Review

Siswa saling memberi umpan balik konstruktif atas karya teman, baik melalui komentar di dokumen digital atau evaluasi melalui LMS. Strategi ini meningkatkan kemampuan refleksi, editing, dan komunikasi interpersonal. Contoh: Setelah menulis dialog di Google Docs, siswa lain memberikan komentar tentang kosakata yang tepat, grammar, dan penggunaan idiom.

e. Integrasi Microlearning dan Gamifikasi

Aktivitas kolaboratif dapat dipadukan dengan microlearning atau gamifikasi agar lebih menarik dan memotivasi siswa Digital Native. Contoh: Setiap kelompok menyelesaikan modul vocabulary dalam 5 menit, kemudian bersaing membuat kalimat atau dialog terbaik untuk dikumpulkan di LMS.

Dengan strategi ini, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif, kreatif, dan berbasis kolaborasi daring, sesuai karakter Digital Native yang terbiasa belajar melalui teknologi.

3. Penilaian dalam Pembelajaran Kolaboratif

Penilaian dalam pembelajaran kolaboratif online tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses kerja sama, kontribusi individu, dan keterampilan berinteraksi dalam kelompok. Hal ini penting agar siswa tidak hanya fokus pada produk, tetapi juga memahami nilai kolaborasi dan partisipasi aktif. Beberapa pendekatan penilaian diantaranya:

a. Penilaian Partisipasi dan Kontribusi Individu

Guru menilai seberapa aktif setiap siswa berkontribusi dalam proyek atau tugas kelompok, misalnya melalui komentar, revisi dokumen, atau ide yang disampaikan. Contoh: Di Google Docs, guru dapat melihat siapa saja yang menulis, mengedit, atau memberi komentar,

kemudian memberikan skor kontribusi sesuai aktivitas masing-masing.

b. Penilaian Hasil Kolaboratif

Menilai kualitas produk akhir yang dihasilkan oleh kelompok, seperti cerita, presentasi, video, atau mind-map. Aspek yang dinilai bisa mencakup grammar, kosakata, kejelasan ide, kreativitas, dan kesesuaian dengan topik. Contoh: Kelompok membuat video storytelling tentang “Daily Routines” di Miro; guru menilai penggunaan bahasa Inggris, alur cerita, dan kolaborasi visual.

c. Peer Assessment (Penilaian Teman Sebaya)

Siswa saling menilai kontribusi teman kelompok, memberikan feedback konstruktif, dan menilai kualitas karya teman. Pendekatan ini melatih kemampuan refleksi dan evaluasi kritis. Contoh: Siswa memberikan rating dan komentar terhadap presentasi kelompok lain di Padlet atau LMS.

d. Self-Assessment (Penilaian Diri Sendiri)

Siswa menilai diri sendiri terkait partisipasi, tanggung jawab, dan keterampilan kolaboratif selama proyek. Strategi ini meningkatkan kesadaran belajar dan motivasi intrinsik. Contoh: Siswa membuat jurnal singkat mengenai peran mereka dalam menyusun dialog bahasa Inggris dan strategi kolaborasi yang dilakukan.

e. Penilaian Formatif dan Sumatif

Penilaian dapat dilakukan secara formatif (selama proses) dan sumatif (akhir proyek) untuk memastikan kemajuan setiap siswa dan kualitas hasil akhir. Contoh: Guru memberikan skor aktivitas mingguan (formatif) dan menilai video presentasi kelompok sebagai penilaian akhir (sumatif).

Dengan model penilaian ini, pembelajaran kolaboratif daring menjadi lebih adil, transparan, dan mendorong keterlibatan aktif semua siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan bahasa Inggris serta soft skills seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab.

H. Pembelajaran Berbasis Game Edukasi (Educational Game-Based Learning)

Pembelajaran berbasis game edukasi memanfaatkan mekanisme permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Dengan menggunakan game edukasi, siswa Digital Native dapat belajar Bahasa Inggris secara aktif, meningkatkan motivasi, serta memperkuat keterampilan linguistik melalui praktik langsung. Game membantu siswa memahami konsep, melatih keterampilan komunikasi, dan mengembangkan strategi problem-solving dalam konteks yang relevan.

1. Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Pembelajaran berbasis game edukasi adalah metode di mana siswa belajar melalui permainan yang dirancang khusus untuk mendukung kompetensi bahasa Inggris. Game dapat berupa kuis, simulasi, role-play, atau aplikasi interaktif yang menggabungkan unsur tantangan, reward, dan feedback. Pendekatan ini membuat siswa lebih terlibat, fokus, dan termotivasi karena pembelajaran dikemas dalam format yang seru dan kompetitif. Contoh: Siswa belajar kosakata dan grammar melalui permainan digital seperti Wordwall atau Kahoot!, di mana mereka harus menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan poin dan naik level.

2. Jenis Game Edukasi untuk Bahasa Inggris

Beberapa jenis game edukasi yang umum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris meliputi:

a. Quiz Game

Quiz game berfokus pada pengujian pengetahuan siswa melalui kuis interaktif, baik mengenai grammar, vocabulary, maupun idiom. Game ini biasanya memberi poin, badge, dan feedback instan sehingga siswa terdorong untuk belajar dan berkompetisi secara sehat. Contoh: Menggunakan Kahoot!, guru membuat kuis grammar tentang tenses. Siswa menjawab pertanyaan secara cepat dan akurat, kemudian melihat papan peringkat untuk memotivasi mereka meningkatkan skor berikutnya.

b. Role-Playing Game (RPG)

Dalam RPG, siswa berperan dalam skenario tertentu untuk mempraktikkan keterampilan bahasa secara langsung, terutama speaking dan listening. Siswa dapat berinteraksi dengan karakter lain dalam konteks yang relevan. Contoh: Di Classcraft, siswa berperan sebagai pelayan restoran dan harus berkomunikasi dengan “pelanggan virtual” menggunakan kosakata dan frasa bahasa Inggris yang tepat. Guru memberikan feedback setelah interaksi selesai.

c. Simulation Game

Simulation game meniru situasi nyata atau interaksi sosial sehingga siswa dapat belajar bahasa Inggris secara kontekstual. Game ini membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: Menggunakan MindSnacks, siswa mengikuti simulasi perjalanan ke luar negeri, memesan makanan di kafe, atau menanyakan arah jalan. Siswa harus memilih jawaban bahasa Inggris yang tepat untuk melanjutkan simulasi.

d. Puzzle & Word Game

Puzzle dan word game melatih keterampilan membacakan memperluas kosakata melalui teka-teki kata, crossword, atau permainan kata interaktif. Game ini menantang siswa sekaligus menyenangkan. Contoh: Di Duolingo, siswa menyelesaikan teka-teki kata untuk belajar kosakata baru atau menyusun kalimat dengan grammar yang benar. Setiap level yang berhasil diselesaikan memberikan badge dan poin.

e. Adventure Game / Story-Based Game

Game berbasis petualangan atau cerita di mana siswa mengikuti alur naratif dan membuat keputusan dalam bahasa Inggris. Game ini meningkatkan reading comprehension, writing, dan problem-solving. Contoh: Siswa mengikuti cerita interaktif di platform seperti StoryWeaver atau game narrative di Duolingo Stories, di mana mereka harus menjawab pertanyaan atau memilih dialog yang sesuai untuk melanjutkan cerita.

f. Gamified Writing Game

Game yang berfokus pada latihan menulis kreatif, storytelling, atau penulisan deskriptif dengan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan tantangan mingguan. Contoh: Menggunakan Storybird, siswa menulis cerita pendek dengan ilustrasi, kemudian mengunggahnya untuk mendapat feedback dan reward dari guru atau teman sekelas.

g. **Listening & Pronunciation Game**

Game yang menekankan kemampuan mendengar dan pengucapan bahasa Inggris melalui aktivitas interaktif atau challenge audio. Contoh: ELSA Speak atau LingQ, siswa berlatih pronunciation melalui tantangan pengucapan dan mendengar dialog dengan skor atau leveling sebagai reward.

Dengan kombinasi berbagai jenis game edukasi ini, siswa Digital Native tidak hanya belajar Bahasa Inggris secara efektif, tetapi juga lebih termotivasi, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Strategi Implementasi Game-Based Learning

Strategi implementasi game-based learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris perlu disusun agar siswa Digital Native bisa termotivasi, aktif, dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal. Beberapa strategi yang dapat diterapkan antara lain:

a. **Pilih Jenis Game Sesuai Tujuan Pembelajaran**

Guru memilih game yang sesuai dengan keterampilan yang ingin dikembangkan, misalnya grammar, vocabulary, speaking, listening, reading, atau writing. Contoh: Gunakan Quiz Game seperti Kahoot! untuk latihan grammar, atau Puzzle & Word Game di Duolingo untuk memperkaya kosakata.

b. **Gabungkan Elemen Gamifikasi**

Tambahkan poin, badge, leaderboard, atau tantangan untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Contoh: Dalam Classcraft, setiap siswa memperoleh experience point saat menyelesaikan quest bahasa Inggris, naik level, dan membuka lencana virtual.

c. **Integrasikan dengan Pembelajaran Kolaboratif**

Gunakan game untuk aktivitas kelompok agar siswa bisa bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Contoh: Dalam Role-Playing Game (RPG), siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan misi, seperti berinteraksi di restoran atau bandara menggunakan kosakata yang dipelajari.

- d. Kombinasikan Game dengan Aktivitas Pembelajaran Lain

Game tidak berdiri sendiri; integrasikan dengan kuis, microlearning, proyek, atau latihan menulis. Contoh: Setelah menyelesaikan Simulation Game di MindSnacks tentang perjalanan, siswa menulis ringkasan pengalaman perjalanan mereka menggunakan kosakata baru.

- e. Terapkan Level dan Tantangan Bertahap

Susun game dengan tingkatan kesulitan yang meningkat untuk menstimulasi kemampuan siswa secara bertahap. Contoh: Dalam Adventure / Story-Based Game, siswa mulai dengan cerita pendek sederhana, kemudian maju ke narasi yang lebih kompleks dan menantang kemampuan reading dan writing mereka.

- f. Berikan Feedback dan Reward yang Jelas

Pastikan setiap aktivitas game memberikan feedback instan sehingga siswa tahu kesalahan dan keberhasilan mereka. Reward visual, poin, atau lencana akan meningkatkan engagement. Contoh: Setelah menyelesaikan kuis vocabulary di Kahoot!, siswa langsung melihat skor dan papan peringkat mingguan.

- g. Monitor dan Evaluasi Progres Siswa

Guru menggunakan LMS atau platform game untuk memantau perkembangan siswa, menganalisis area lemah, dan menyesuaikan materi pembelajaran. Contoh: Menggunakan data dari Duolingo atau Classcraft, guru mengetahui siswa mana yang membutuhkan latihan tambahan di grammar atau listening.

Dengan menerapkan strategi ini, game-based learning tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara efektif, sesuai karakter

Digital Native yang menyukai tantangan, interaksi, dan pengalaman belajar yang real-time.

I. Penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu inovasi teknologi yang menghadirkan pengalaman belajar imersif dan interaktif (Fitria, 2023a). VR memungkinkan siswa masuk ke lingkungan virtual yang menyerupai situasi nyata, misalnya restoran, bandara, atau kelas internasional, untuk berlatih bahasa Inggris secara praktis. Sementara itu, AR menambahkan elemen digital ke dunia nyata melalui perangkat seperti tablet atau smartphone, sehingga siswa dapat mengakses konten interaktif, visualisasi kosakata, atau latihan grammar secara langsung di lingkungan sekitar mereka.

Pemanfaatan VR dan AR membantu siswa Digital Native meningkatkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing melalui pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan kontekstual. Selain itu, teknologi ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan personalisasi, karena materi dan aktivitas dapat disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan tiap siswa.

1. Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris

a. Definisi dan Konsep Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menciptakan lingkungan simulasi tiga dimensi yang dapat diakses secara imersif oleh pengguna menggunakan perangkat khusus seperti headset VR. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, VR memungkinkan siswa “masuk” ke dalam situasi nyata atau fantasi, seperti restoran, bandara, hotel, atau kelas internasional, untuk berlatih keterampilan bahasa secara langsung. VR menekankan pengalaman belajar yang interaktif, real-time, dan berbasis konteks, sehingga siswa dapat mendengar, berbicara, dan berinteraksi seolah berada di dunia nyata.

b. Keunggulan VR untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris menawarkan sejumlah keunggulan yang mendukung keterlibatan, efektivitas, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa Digital Native. Berikut penjelasan masing-masing:

- 1) Imersi Total
VR memungkinkan siswa merasakan situasi nyata secara langsung, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam pembelajaran. Contoh: Siswa berlatih percakapan di bandara virtual untuk simulasi check-in, bertanya arah, dan memahami interaksi dalam konteks perjalanan.
- 2) Pengalaman Praktis dan Kontekstual
VR memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan kosakata dan struktur kalimat dalam konteks kehidupan nyata, bukan sekadar teori. Contoh: Mengikuti simulasi restoran virtual untuk memesan makanan, berbicara dengan pelayan, dan berlatih ungkapan sopan dalam percakapan sehari-hari.
- 3) Meningkatkan Listening dan Speaking
Siswa dapat mendengar native speaker virtual dan merespons secara langsung, sehingga keterampilan mendengar dan berbicara terlatih secara alami. Contoh: Berlatih dialog dengan karakter VR yang berbicara dengan aksen Inggris asli dan menyesuaikan respons berdasarkan interaksi siswa.
- 4) Kolaboratif dan Sosial
VR memungkinkan interaksi dengan teman sekelas atau pengguna lain di dunia virtual, sehingga pembelajaran menjadi lebih sosial dan kolaboratif. Contoh: Siswa melakukan diskusi kelompok atau role-play dengan teman lain di ruang kelas virtual untuk memecahkan masalah atau berlatih percakapan.
- 5) Motivasi dan Engagement Tinggi
Lingkungan belajar yang imersif dan interaktif meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa

untuk aktif belajar. Contoh: Siswa lebih antusias mengikuti simulasi perjalanan atau situasi nyata di VR karena pengalaman belajar terasa menyenangkan dan menantang.

Keunggulan-keunggulan ini menunjukkan bahwa VR tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan efektivitas penguasaan keterampilan bahasa Inggris melalui praktik langsung dan interaktif.

c. Contoh Aktivitas Pembelajaran Menggunakan VR

Virtual Reality (VR) menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan imersif, memungkinkan siswa belajar bahasa Inggris melalui pengalaman nyata dalam lingkungan virtual. Beberapa contoh aktivitas meliputi:

1) Virtual Tour

VR Tour sebagai pengalaman wisata tanpa batasan fisik telah menjadi salah satu inovasi paling revolusioner dalam industri pariwisata, menghadirkan cara baru untuk menjelajahi dunia tanpa perlu meninggalkan rumah (Putra et al., 2024). Dengan teknologi VR, orang-orang dapat menikmati tur ke berbagai destinasi tanpa terhalang oleh batasan fisik, geografis, atau finansial. Melalui perangkat VR, pengguna dapat "berjalan" di sepanjang jalanan. Siswa mengikuti tur virtual ke museum, kota, atau tempat wisata berbahasa Inggris, kemudian mendeskripsikan pengalaman mereka menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang relevan. Contoh: Mengikuti tur virtual ke British Museum dan membuat laporan singkat tentang artefak yang mereka lihat.

2) Role-Play / Simulation

Bermain peran atau role-play adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa memainkan peran dalam situasi tertentu untuk tujuan pendidikan (Arifiana et al., 2026). Penggunaan model pembelajaran ini membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran

secara sederhana (Amin & Sumendap, 2022). Siswa berinteraksi dengan karakter virtual dalam skenario sehari-hari, seperti restoran, bandara, atau hotel, untuk melatih kemampuan berbicara dan mendengar secara kontekstual. Contoh: Memesan makanan di restoran virtual dan menanggapi pertanyaan pelayan menggunakan ungkapan sopan dalam bahasa Inggris.

3) Listening Challenge

Siswa mendengarkan instruksi atau percakapan dari native speaker di VR, kemudian menjawab pertanyaan comprehension untuk melatih keterampilan mendengar. Contoh: Mendengarkan petunjuk di bandara virtual untuk menemukan gerbang tertentu, lalu menjawab pertanyaan terkait langkah-langkah yang harus diambil.

4) Speaking Practice

Siswa berlatih dialog dengan karakter VR yang menyesuaikan respons secara real-time, memungkinkan latihan percakapan yang lebih natural dan interaktif. Contoh: Berbicara dengan karakter hotel virtual yang menanyakan detail reservasi, sehingga siswa harus merespons dengan bahasa Inggris yang tepat.

5) Project-Based Learning

Siswa membuat presentasi atau laporan berdasarkan pengalaman dalam dunia virtual, menggabungkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing. Contoh: Membuat vlog virtual tentang perjalanan ke kota berbahasa Inggris, menjelaskan lokasi, aktivitas, dan pengalaman mereka menggunakan bahasa Inggris yang telah dipelajari.

6) Scenario-Based Problem Solving

Siswa dihadapkan pada masalah atau tantangan dalam dunia virtual yang harus diselesaikan dengan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Contoh: Siswa berada di bandara virtual dan harus mencari koper yang hilang, berkomunikasi dengan staf menggunakan bahasa Inggris.

- 7) **Interactive Storytelling**
Siswa berpartisipasi dalam cerita interaktif, menentukan alur cerita melalui pilihan dialog dan tindakan dalam bahasa Inggris (Fitria & Afdaleni, 2025). Contoh: Siswa menjadi karakter utama dalam cerita misteri virtual, berinteraksi dengan NPC (non-player character) dan menggunakan bahasa Inggris untuk memecahkan teka-teki.
- 8) **Cultural Immersion**
Siswa belajar tentang budaya negara berbahasa Inggris melalui simulasi interaktif dan berinteraksi dengan elemen budaya secara langsung. Contoh: Mengikuti festival virtual di London, belajar idiom, ungkapan sehari-hari, dan etiket sosial sambil berkomunikasi dengan karakter virtual.
- 9) **Collaborative VR Tasks**
Siswa bekerja sama dalam dunia virtual untuk menyelesaikan proyek atau misi, sehingga melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam bahasa Inggris. Contoh: Membuat peta interaktif virtual dari kota berbahasa Inggris sambil berdiskusi dan berkoordinasi dalam bahasa Inggris dengan teman sekelas.
- 10) **Pronunciation and Accent Training**
Siswa berlatih pengucapan kata dan kalimat, meniru intonasi dan aksen dari karakter virtual. Contoh: Mengulang kalimat dari native speaker virtual dan mendapatkan feedback instan dari sistem VR mengenai akurasi pengucapan.
Aktivitas-aktivitas ini menggabungkan pembelajaran bahasa dengan pengalaman praktis, meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan bahasa Inggris secara menyeluruh.

d. Strategi Implementasi VR dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Strategi implementasi Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran bahasa Inggris dirancang untuk memastikan pengalaman belajar yang imersif sekaligus efektif. Beberapa strategi penting meliputi:

- 1) **Pemilihan Materi yang Relevan**
Skenario VR harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, misalnya fokus pada kosakata terkait travel, makanan, perhotelan, atau business English. Contoh: Menggunakan simulasi restoran virtual untuk mempraktikkan ungkapan memesan makanan atau simulasi bandara untuk latihan dialog check-in.
- 2) **Integrasi dengan Pembelajaran Lain**
VR dapat dikombinasikan dengan microlearning, video pembelajaran, atau LMS untuk memperkuat materi dan menyediakan tugas lanjutan. Contoh: Setelah mengikuti tur virtual museum, siswa membuat ringkasan atau kuis di LMS terkait kosakata dan struktur kalimat yang mereka pelajari.
- 3) **Pendampingan Guru**
Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan instruksi sebelum masuk ke VR dan memberi feedback setelah aktivitas untuk memastikan pemahaman dan keterampilan berkembang. Contoh: Guru menjelaskan tujuan percakapan di bandara virtual dan meninjau performa siswa setelah aktivitas untuk memberi masukan.
- 4) **Kolaborasi dan Interaksi**
Menggunakan VR multi-user untuk kegiatan role-play, diskusi, atau simulasi proyek kelompok, sehingga siswa belajar secara kolaboratif. Contoh: Siswa bekerja sama dalam misi storytelling di dunia virtual sambil berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.
- 5) **Evaluasi dan Refleksi**
Setelah pengalaman VR, siswa menulis ringkasan, membuat catatan kosakata, atau menyusun laporan pengalaman untuk memperkuat pembelajaran. Contoh: Membuat laporan singkat tentang pengalaman berbelanja di supermarket virtual, mencantumkan kosakata baru yang dipelajari.
- 6) **Adaptasi untuk Aksesibilitas**

Menyediakan alternatif non-VR atau versi mobile VR untuk siswa yang memiliki keterbatasan perangkat atau koneksi internet. Contoh: Siswa dapat mengakses simulasi 360° melalui smartphone jika headset VR tidak tersedia.

Strategi-strategi ini memastikan penggunaan VR bukan hanya untuk “efek keren” tetapi benar-benar mendukung penguasaan keterampilan bahasa Inggris secara kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan.

2. Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Bahasa Inggris

a. Definisi dan Konsep Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital, seperti teks, gambar, animasi, atau audio, secara real-time. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, AR memungkinkan siswa untuk melihat informasi tambahan atau interaktif saat mengamati objek nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih imersif dan kontekstual. Contohnya, menggunakan aplikasi AR untuk menampilkan kosakata pada benda di kelas atau menambahkan animasi interaktif pada buku teks.

b. Keunggulan AR untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Augmented Reality (AR) menawarkan berbagai keunggulan dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi Digital Native yang terbiasa dengan pengalaman belajar interaktif dan visual:

1) Pembelajaran Kontekstual

AR memungkinkan siswa belajar kosakata, ungkapan, atau grammar yang langsung terkait dengan objek atau situasi nyata. Contohnya, siswa dapat mengarahkan tablet ke gambar buah di kelas, kemudian muncul kosakata, audio pengucapan, dan kalimat contoh yang relevan. Pendekatan ini membuat siswa memahami penggunaan bahasa dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif.

2) Meningkatkan Motivasi dan Engagement

Interaksi dengan elemen digital AR membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik. Misalnya, siswa mengikuti aktivitas “AR treasure hunt” untuk mencari kata tersembunyi di lingkungan nyata. Bentuk pembelajaran seperti ini mendorong siswa lebih aktif, kompetitif secara positif, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas.

3) Mendukung Visualisasi dan Memori

AR membantu siswa mengingat kosakata dan struktur bahasa dengan menampilkan visualisasi interaktif yang jelas. Contohnya, menampilkan animasi hewan sambil mempelajari kata benda, deskripsi, atau kalimat bahasa Inggris terkait. Visualisasi ini memudahkan penguatan memori dan pemahaman konsep bahasa.

4) Kolaboratif dan Interaktif

Beberapa aplikasi AR memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek atau aktivitas kolaboratif. Misalnya, siswa membuat poster AR interaktif berdasarkan cerita yang mereka tulis, kemudian berbagi dan mendiskusikannya dengan teman sekelas. Aktivitas semacam ini meningkatkan interaksi sosial, kemampuan presentasi, serta penerapan bahasa Inggris dalam konteks nyata.

Keunggulan-keunggulan tersebut menunjukkan bahwa AR tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa Digital Native.

c. Contoh Aktivitas Pembelajaran Menggunakan AR

Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Inggris menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Beberapa contoh aktivitas yang dapat diterapkan antara lain:

1) Labeling Objek di Dunia Nyata

Siswa menggunakan AR untuk memberi label pada benda di kelas atau lingkungan sekitar, sehingga kosakata lebih mudah diingat. Contohnya, siswa

menunjuk meja, kursi, dan buku melalui tablet atau smartphone, lalu menambahkan kosakata bahasa Inggris beserta audio pengucapannya.

2) Interactive Storytelling

AR memungkinkan siswa terlibat langsung dalam cerita animasi interaktif, termasuk dialog dan pengambilan keputusan yang memengaruhi alur cerita. Misalnya, siswa membaca cerita "The Lost Puppy" dan menanggapi pertanyaan atau memilih aksi karakter dalam bahasa Inggris melalui interaksi AR.

3) AR Quiz dan Games

Aktivitas kuis atau permainan berbasis AR dapat digunakan untuk melatih kosakata, grammar, atau pemahaman bahasa Inggris secara menyenangkan. Contoh: siswa mengikuti AR treasure hunt di sekolah untuk menemukan kata-kata baru, kemudian menyusunnya menjadi kalimat atau frasa lengkap.

4) Pronunciation Practice

AR menampilkan karakter atau objek dengan audio sehingga siswa dapat melatih pengucapan kata atau kalimat. Misalnya, siswa meniru pengucapan hewan virtual yang muncul di layar tablet, sehingga latihan speaking menjadi lebih nyata dan menarik.

5) Virtual Labeling dan Vocabulary Expansion

Siswa mengarahkan perangkat ke lingkungan nyata (misal halaman sekolah atau ruang kelas) untuk menampilkan kosakata tambahan, definisi, atau contoh kalimat. Contoh: Menunjuk tanaman di taman sekolah, lalu AR menampilkan kata "flower," "tree," atau frasa "The flower is red," lengkap dengan audio pengucapan.

6) AR Role-Play untuk Situasi Nyata

Menggunakan AR untuk mensimulasikan interaksi sehari-hari, misal di toko, restoran, atau bandara, sehingga siswa dapat berlatih percakapan praktis. Contoh: Siswa melakukan role-play memesan makanan di restoran virtual yang muncul di layar

AR, melatih kosakata makanan, tata bahasa, dan respons spontan.

7) Grammar dan Sentence Builder AR

Aktivitas AR yang menampilkan kata-kata atau frasa di layar, kemudian siswa menyusunnya menjadi kalimat yang benar secara interaktif. Contoh: Kata-kata “eat,” “I,” “apple” muncul di layar, siswa menyusunnya menjadi “I eat an apple” sambil mendengar audio pengucapan.

8) Cultural Exploration dan AR Tour

AR digunakan untuk mengenalkan budaya atau tempat berbahasa Inggris, sehingga siswa belajar kosakata sekaligus konteks budaya. Contoh: Mengarahkan tablet ke gambar landmark Inggris atau Amerika, kemudian muncul informasi, kosakata, dan dialog interaktif terkait budaya lokal.

9) Interactive AR Flashcards

Siswa menggunakan AR untuk menampilkan flashcard digital dengan animasi, audio, dan contoh kalimat. Contoh: Mengarahkan perangkat ke kartu “dog,” muncul animasi anjing, suara gonggongan, dan kalimat “The dog is running in the park.”

Aktivitas-aktivitas ini memadukan pembelajaran kontekstual, interaktivitas, dan elemen permainan, sehingga memotivasi siswa Digital Native untuk belajar bahasa Inggris secara aktif dan menyenangkan.

d. Strategi Implementasi AR dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Strategi pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang agar siswa Digital Native dapat belajar secara interaktif, kontekstual, dan efektif. Beberapa strategi penting antara lain:

1) Pemilihan Materi yang Sesuai

Pilih topik yang membutuhkan visualisasi atau interaksi, misalnya kosakata (vocabulary), rutinitas harian (daily routines), lingkungan sekitar (environment), atau situasi sehari-hari. Contoh: menggunakan AR untuk menampilkan kosakata

makanan saat siswa belajar tentang restoran atau memasak.

- 2) Integrasi dengan Aktivitas Pembelajaran Lain
Gabungkan AR dengan microlearning, LMS, video, atau project-based learning agar konsep yang dipelajari lebih diperkuat. Contoh: siswa memindai objek di kelas menggunakan AR, lalu mencatat kosakata baru di LMS dan membuat kalimat menggunakan kosakata tersebut.
- 3) Pendampingan Guru
Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing siswa sebelum, selama, dan setelah penggunaan AR untuk memastikan pemahaman dan efektivitas belajar. Contoh: guru menjelaskan tujuan aktivitas AR, mendampingi saat siswa berinteraksi dengan objek virtual, dan meninjau hasil pembelajaran setelahnya.
- 4) Kolaborasi dan Interaksi Siswa
Manfaatkan fitur AR yang mendukung kerja kelompok, diskusi, atau storytelling bersama. Contoh: siswa bekerja berkelompok untuk membuat poster AR interaktif yang menceritakan pengalaman atau cerita tertentu, kemudian membagikannya dengan teman sekelas.
- 5) Evaluasi dan Refleksi
Dorong siswa membuat laporan, ringkasan, atau catatan kosakata yang muncul selama aktivitas AR. Contoh: siswa menulis daftar kosakata baru dari objek AR, membuat kalimat, dan mempresentasikannya di kelas.
- 6) Adaptasi Aksesibilitas
Sediakan alternatif non-AR atau versi mobile bagi siswa yang memiliki keterbatasan perangkat atau koneksi internet. Contoh: menyediakan versi video atau gambar interaktif yang menampilkan kosakata dan instruksi serupa bagi siswa yang tidak dapat menggunakan perangkat AR.

Strategi-strategi ini memastikan penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung

pemahaman, keterampilan bahasa, dan kolaborasi siswa secara optimal.

J. Pembelajaran Berbasis Proyek Digital (Digital Project-Based Learning)

Pembelajaran Berbasis Proyek Digital (Digital Project-Based Learning) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar melalui pengembangan proyek digital yang relevan dengan bahasa Inggris. Model ini memungkinkan siswa untuk menerapkan keterampilan bahasa secara nyata, kreatif, dan kolaboratif, sambil memanfaatkan berbagai media digital seperti video, podcast, blog, platform kolaboratif, dan aplikasi pembelajaran interaktif.

Tujuan utama dari Digital Project-Based Learning adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa (4C) dalam konteks penggunaan bahasa Inggris yang autentik. Selain itu, proyek digital memungkinkan guru memantau proses belajar secara real-time melalui platform digital, memberikan feedback, serta menilai hasil pembelajaran secara holistik, tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga keterampilan praktis dan kolaboratif siswa.

Pendekatan ini sangat sesuai untuk Digital Native, karena menggabungkan teknologi, kreativitas, dan pembelajaran kontekstual sehingga pengalaman belajar bahasa Inggris menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna.

1. Pembelajaran Berbasis Proyek Digital

Pembelajaran Berbasis Proyek Digital (Digital Project-Based Learning) adalah pendekatan di mana siswa belajar melalui pengembangan proyek nyata yang menggunakan teknologi digital. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, proyek ini memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing secara kontekstual dan kolaboratif. Misalnya, siswa dapat membuat vlog, podcast, blog, atau presentasi digital yang menggabungkan kosakata, tata bahasa, dan struktur kalimat yang telah dipelajari. Model ini menekankan pengalaman belajar aktif, kreatif, dan autentik, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan

manajemen waktu. Guru berperan sebagai fasilitator dan mentor, memandu siswa sepanjang proses proyek serta memberikan feedback dan evaluasi.

2. Jenis Proyek Digital untuk Bahasa Inggris

Beberapa jenis proyek digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kreatif, kolaboratif, dan kontekstual.

a. Video Project

Siswa membuat video tentang topik tertentu, seperti “Daily Routines,” “Travel Vlog,” atau tutorial bahasa Inggris. Video ini kemudian dibagikan melalui LMS atau platform online, memungkinkan guru dan teman sekelas memberi feedback. Contohnya, siswa membuat video percakapan di restoran menggunakan kosakata dan frasa baru yang telah dipelajari.

b. Podcast Project

Siswa merekam podcast mini untuk menceritakan pengalaman pribadi, melakukan wawancara dengan teman sekelas, atau membahas topik edukatif dalam bahasa Inggris. Misalnya, siswa membuat podcast tentang “My Favorite Hobby” dan mengunggahnya ke platform LMS untuk didengarkan oleh teman-temannya.

c. Blog / Digital Writing Project

Siswa menulis artikel, cerita pendek, atau refleksi harian dalam blog online yang dapat diakses oleh teman sekelas untuk membaca dan memberi komentar. Contoh: Siswa menulis cerita “A Day at the Zoo” dengan memasukkan kosakata baru dan idiom yang dipelajari, kemudian teman sekelas memberikan tanggapan atau pertanyaan.

d. Interactive Presentation / Infographic

Siswa membuat presentasi digital atau infografik interaktif yang menjelaskan kosakata, grammar, atau budaya berbahasa Inggris. Misalnya, membuat infografik tentang “10 Common English Idioms” yang disertai ilustrasi, audio, atau tautan video untuk memperkuat pemahaman.

- e. **Storytelling Digital**
Menggabungkan teks, audio, dan visual untuk membuat cerita digital interaktif, baik secara individu maupun kelompok. Contohnya, siswa membuat cerita interaktif tentang “The Lost Puppy” yang menyertakan dialog, suara efek, dan ilustrasi animasi, kemudian membagikannya melalui LMS untuk peer review.
- f. **Virtual Tour / VR Project**
Siswa membuat proyek tur virtual menggunakan video 360° atau platform VR untuk menjelaskan tempat tertentu, budaya, atau situasi nyata dalam bahasa Inggris. Contohnya, siswa membuat tur virtual ke museum lokal, menjelaskan setiap artefak menggunakan kosakata dan kalimat bahasa Inggris.
- g. **Gamified Project**
Siswa mengembangkan kuis, teka-teki, atau game sederhana berbasis bahasa Inggris untuk teman sekelas. Misalnya, membuat “Vocabulary Quest” menggunakan Quizizz atau platform interaktif lainnya untuk melatih kosakata baru.
- h. **Digital Comic / Graphic Storytelling**
Siswa membuat komik digital atau cerita bergambar dengan dialog bahasa Inggris, baik menggunakan aplikasi Canva, Pixton, atau Storyboard That. Contohnya, siswa membuat cerita pendek tentang “A Day at School” dengan ilustrasi dan balon dialog bahasa Inggris.
- i. **Collaborative Wiki / Knowledge Base**
Siswa bekerja sama membangun wiki atau basis pengetahuan daring yang berisi materi bahasa Inggris, tips belajar, kosakata tematik, atau mini-glosarium. Contoh: Siswa membuat halaman wiki tentang “English Idioms in Daily Life” yang dapat diakses dan dikomentari teman sekelas.
- j. **Social Media Project**
Siswa membuat konten kreatif untuk platform sosial media edukatif, seperti video, poster, atau thread Twitter edukatif (simulasi) dalam bahasa Inggris. Misalnya, siswa membuat Instagram Reel tentang “Daily

English Expressions” yang bisa dibagikan secara internal untuk belajar kolaboratif.

Dengan berbagai jenis proyek digital ini, siswa tidak hanya mempraktikkan bahasa Inggris secara nyata, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan literasi digital yang relevan untuk era Digital Native. Jenis-jenis proyek ini memadukan keterampilan bahasa Inggris dengan kreativitas digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih autentik, menarik, dan relevan bagi Digital Native.

3. Tahapan Implementasi Digital Project-Based Learning Perencanaan Proyek

- a. Guru menentukan topik proyek, tujuan pembelajaran, sumber daya, dan durasi proyek. Topik harus relevan dengan kurikulum dan menarik bagi Digital Native. Contoh: Proyek membuat vlog tentang wisata lokal dalam bahasa Inggris selama dua minggu, dengan tujuan meningkatkan keterampilan speaking dan kosakata travel.
- b. Pengumpulan dan Pengolahan Informasi
Siswa melakukan riset, mengumpulkan kosakata, referensi, audio, gambar, atau video yang mendukung proyek digital. Guru dapat memberi panduan sumber terpercaya dan checklist informasi yang diperlukan. Contoh: Siswa mengumpulkan kosakata makanan, frasa pemesanan di restoran, dan menonton video tutorial terkait untuk membuat podcast atau video tentang pengalaman kuliner.
- c. Pembuatan Produk Digital
Siswa mulai merancang, menulis, merekam, atau membuat produk digital, baik secara individu maupun kelompok. Guru memberi bimbingan teknis dan linguistik sesuai kebutuhan. Contoh: Membuat video tutorial grammar, podcast cerita pengalaman sekolah, infografik interaktif, atau komik digital dengan dialog bahasa Inggris.
- d. Presentasi dan Publikasi
Hasil proyek dibagikan melalui LMS, platform online, atau media sosial edukatif. Siswa mempresentasikan karya mereka di kelas untuk mendapatkan tanggapan

dari guru dan teman sekelas. Contoh: Siswa mempublikasikan vlog “Travel English Conversation” di LMS dan teman-teman memberikan komentar tentang penggunaan kosakata dan ekspresi bahasa Inggris.

e. Evaluasi dan Refleksi

Guru menilai produk digital dan proses pembelajaran, memberikan feedback konstruktif, serta meminta siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar mereka. Contoh: Siswa menulis jurnal refleksi tentang kesulitan dan pencapaian selama membuat podcast atau infografik, termasuk strategi belajar kosakata baru atau cara berkomunikasi lebih efektif.

f. Penyempurnaan Produk (Opsional)

Berdasarkan feedback, siswa dapat memperbaiki atau menyempurnakan proyek digital mereka sebelum versi final dipublikasikan. Contoh: Memperbaiki pengucapan di video, menambahkan audio di infografik, atau menyunting dialog di komik digital.

g. Dokumentasi dan Portofolio Digital

Siswa menyimpan semua proyek dalam portofolio digital yang bisa digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan bahasa Inggris dan kreativitas mereka sepanjang semester. Contoh: Portofolio berisi vlog, podcast, blog, dan infografik yang terintegrasi di LMS atau Google Drive

Pendekatan Digital Project-Based Learning ini memastikan siswa belajar bahasa Inggris secara aktif, kreatif, kolaboratif, dan kontekstual, sambil mengembangkan keterampilan literasi digital yang relevan dengan karakter Digital Native.

BAB 6

Media Digital dan Platform Pembelajaran Bahasa

A. Pemanfaatan media sosial untuk language exposure

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu strategi yang relevan bagi generasi Digital Native karena media ini merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Media sosial menyediakan paparan bahasa (language exposure) yang autentik, kontekstual, dan berkelanjutan melalui berbagai konten seperti video, caption, komentar, dan interaksi langsung. Dengan penggunaan yang terarah, media sosial tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar informal yang mendukung pengembangan keterampilan listening, speaking, reading, dan vocabulary secara alami.

1. Media sosial (Instagram, YouTube, TikTok)

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan berbagai dampak positif yang dapat mendukung peningkatan keterampilan berbahasa Inggris (Fitria, 2023c). Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Contoh media sosial seperti Instagram, YouTube, dan TikTok menjadi platform yang sangat potensial untuk pembelajaran bahasa Inggris karena menyediakan konten visual, audio, dan interaktif dalam jumlah besar (Fitria, 2023e). Platform-platform ini memungkinkan siswa terpapar berbagai aksen, gaya komunikasi, kosakata sehari-hari, serta ekspresi autentik yang sering digunakan oleh penutur asli. Selain itu, fitur seperti video pendek, live

streaming, komentar, dan caption membantu siswa belajar bahasa secara kontekstual dan tidak terasa seperti belajar formal di kelas.

Berikut adalah beberapa dampak penggunaan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- a. Meningkatkan Interaksi dan Komunikasi Berbahasa Inggris. Media sosial memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan guru maupun teman melalui komentar, diskusi, dan pesan daring. Aktivitas ini membantu siswa terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi nyata sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbahasa.
- b. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar. Karakteristik media sosial yang menarik, visual, dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan platform seperti YouTube, Instagram, dan TikTok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- c. Mendukung Pengembangan Keterampilan Berbahasa Secara Terpadu. Melalui media sosial, siswa dapat melatih berbagai keterampilan bahasa secara bersamaan, seperti membaca caption, menulis komentar, mendengarkan video, serta berbicara dalam konten digital. Hal ini membantu mengembangkan kemampuan bahasa secara holistik.
- d. Mendorong Pembelajaran Kolaboratif. Media sosial memfasilitasi kerja sama antar siswa dalam membuat proyek pembelajaran seperti vlog, presentasi digital, atau diskusi kelompok. Aktivitas kolaboratif ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja tim, dan kreativitas siswa.
- e. Menyediakan Materi Pembelajaran Autentik. Media sosial menyediakan berbagai konten asli dari penutur bahasa Inggris, seperti video, podcast, dan postingan edukatif. Materi autentik ini membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam konteks nyata.
- f. Mengembangkan Literasi Digital dan Keterampilan Abad ke-21. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi digital, berpikir kritis, kreativitas,

serta kemampuan memanfaatkan teknologi secara produktif.

- g. Meningkatkan Kemandirian Belajar. Media sosial memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajar.
- h. Menumbuhkan Kesadaran Etika Digital. Dengan bimbingan guru, penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami etika komunikasi digital, keamanan informasi, serta penggunaan teknologi secara bijak.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan bahasa, serta literasi digital siswa. Dengan pengelolaan yang tepat, media sosial dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

2. Strategi Pemanfaatan Media Sosial untuk kemampuan bahasa Inggris

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi strategi yang relevan bagi digital native karena platform ini menyediakan paparan bahasa yang autentik, interaktif, dan mudah diakses (Fitria, 2023b). Melalui media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok, siswa dapat belajar secara informal melalui konten video, audio, teks, maupun interaksi langsung dengan pengguna lain (Fitria, 2025b). Strategi pemanfaatannya tidak hanya berfokus pada konsumsi konten, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, seperti membuat postingan, berdiskusi, atau melakukan refleksi bahasa. Dengan pendekatan yang tepat, media sosial dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing secara kontekstual dan berkelanjutan (Fitria & Afdaleni, 2025a).

a. Strategi Pemanfaatan Media Sosial untuk Reading

Pemanfaatan media sosial dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca (reading)

dalam bahasa Inggris karena platform ini menyediakan berbagai teks autentik yang menarik, aktual, dan sesuai dengan minat siswa. Melalui media seperti Instagram, YouTube, dan TikTok, siswa dapat membaca caption, komentar, subtitle, artikel singkat, maupun postingan edukatif yang membantu mereka memahami kosakata, struktur kalimat, dan konteks penggunaan bahasa secara nyata. Strategi pemanfaatannya perlu dirancang secara sistematis agar kegiatan membaca tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga mendorong pemahaman, analisis, dan refleksi bahasa.

Beberapa strategi yang dapat diterapkan meliputi:

1) Membaca Caption dan Deskripsi Konten

Siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan rutin membaca caption, deskripsi video, atau postingan teks di media sosial. Caption biasanya ditulis dengan bahasa yang sederhana, kontekstual, dan sering menggunakan ungkapan sehari-hari sehingga membantu siswa memahami penggunaan bahasa secara nyata. Selain itu, aktivitas ini dapat melatih kemampuan memahami ide pokok, makna kata, serta konteks kalimat.

Contoh: Siswa diminta membaca caption tentang “daily routines,” kemudian mengidentifikasi kosakata baru dan menuliskan maknanya.

2) Memanfaatkan Fitur Subtitle dan Transkrip

Banyak konten video menyediakan subtitle atau transkrip yang dapat digunakan sebagai bahan reading. Dengan membaca subtitle sambil menonton, siswa dapat menghubungkan bentuk tulisan dengan pelafalan serta memahami struktur kalimat secara lebih jelas. Strategi ini juga membantu meningkatkan kecepatan membaca dan pemahaman konteks.

Contoh: Siswa membaca subtitle video percakapan, lalu menandai ekspresi yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

3) Membaca Komentar dan Diskusi Online

Kolom komentar menyediakan contoh bahasa autentik yang digunakan dalam komunikasi nyata.

Dengan membaca komentar, siswa dapat belajar berbagai gaya bahasa, seperti formal, informal, hingga slang. Aktivitas ini juga melatih kemampuan memahami opini, tanggapan, serta makna tersirat. Contoh: Siswa membaca komentar pada sebuah postingan edukatif, kemudian mengelompokkan komentar berdasarkan jenis opini (setuju, tidak setuju, atau pertanyaan).

- 4) Mengikuti Akun Edukatif Berbahasa Inggris
Mengikuti akun edukatif yang rutin membagikan konten teks, tips bahasa, atau mini artikel dapat memperkaya bahan bacaan siswa. Konten seperti ini biasanya dirancang khusus untuk pembelajaran sehingga lebih terstruktur dan mudah dipahami. Contoh: Siswa mengikuti akun pembelajaran yang membagikan “Word of the Day,” lalu mencatat arti, contoh kalimat, dan sinonimnya.
- 5) Menerapkan Aktivitas Reading Reflection dan Vocabulary Note
Agar membaca tidak hanya bersifat pasif, siswa perlu melakukan refleksi setelah membaca. Mereka dapat menulis ringkasan, mencatat kosakata baru, atau menjawab pertanyaan pemahaman. Strategi ini membantu memperkuat daya ingat dan meningkatkan keterampilan analisis teks. Contoh: Setelah membaca postingan tentang “healthy lifestyle,” siswa menuliskan ringkasan isi teks dan membuat daftar kosakata baru beserta arti dan contoh kalimat.
- 6) Membaca Thread atau Posting Berantai
Beberapa platform menyediakan fitur thread atau postingan berantai yang berisi cerita, opini, atau informasi bertahap. Membaca jenis teks ini membantu siswa melatih kemampuan memahami alur ide, hubungan antarparagraf, serta struktur teks secara keseluruhan. Contoh: Siswa membaca thread tentang “Study Tips for Learning English,” lalu mengidentifikasi ide utama di setiap bagian.
- 7) Menganalisis Teks Autentik dari Konten Informasi

Media sosial sering menampilkan teks informatif seperti tips, fakta, berita singkat, atau edukasi. Membaca teks autentik ini membantu siswa memahami bahasa yang digunakan dalam konteks nyata serta memperluas wawasan mereka.

Contoh: Siswa membaca postingan tentang “Fun Facts About Animals,” kemudian menjawab pertanyaan pemahaman yang disiapkan guru.

8) Menggunakan Fitur Save/Bookmark untuk Extensive Reading

Extensive Reading adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran membaca bahasa yang menekankan pada kegiatan membaca dalam jumlah banyak (luas) dengan tujuan utama untuk memperoleh pemahaman umum, menikmati bacaan, serta meningkatkan kemampuan bahasa secara alami (Fitria, 2023d). Dalam extensive reading, siswa membaca berbagai teks yang relatif mudah sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, sehingga mereka dapat memahami isi bacaan tanpa harus menerjemahkan setiap kata.

Siswa dapat menyimpan postingan yang menarik untuk dibaca kembali sebagai bagian dari extensive reading (membaca mandiri dalam jumlah banyak). Strategi ini membantu meningkatkan kebiasaan membaca dan memperluas paparan bahasa secara berkelanjutan. Contoh: Siswa menyimpan 5 postingan berbahasa Inggris setiap minggu dan membuat jurnal bacaan singkat.

9) Membandingkan Beberapa Teks dari Sumber Berbeda

Siswa dapat membaca beberapa postingan tentang topik yang sama dari akun berbeda, lalu membandingkan isi, gaya bahasa, dan sudut pandang. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir kritis dan analisis teks.

Contoh: Siswa membaca dua postingan tentang “Online Learning,” kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya.

10) Mengintegrasikan Reading dengan Diskusi Online

Setelah membaca konten, siswa dapat berdiskusi di kolom komentar atau forum kelas digital. Strategi ini membantu siswa memahami teks lebih mendalam sekaligus menghubungkan keterampilan membaca dengan menulis dan berpikir kritis.

Contoh: Setelah membaca artikel singkat tentang “Climate Change,” siswa menuliskan opini mereka dan menanggapi komentar teman.

Dengan tambahan strategi ini, pemanfaatan media sosial untuk reading menjadi lebih variatif, sistematis, dan mampu mengembangkan tidak hanya pemahaman teks, tetapi juga kemampuan analisis, refleksi, serta kebiasaan membaca mandiri dalam bahasa Inggris.

Dengan strategi-strategi tersebut, media sosial tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris secara kontekstual, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa digital native.

b. Strategi Pemanfaatan Media Sosial untuk Writing

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran writing memberikan kesempatan bagi siswa untuk menulis secara autentik, interaktif, dan kontekstual. Melalui berbagai fitur seperti caption, komentar, thread, dan postingan digital, siswa dapat mempraktikkan keterampilan menulis dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Beberapa strategi pemanfaatan media sosial untuk keterampilan writing antara lain:

1) Menulis Caption Berbahasa Inggris

Siswa dapat berlatih menulis caption sederhana pada gambar atau video. Aktivitas ini membantu melatih kemampuan menulis kalimat deskriptif, penggunaan kosakata, serta struktur grammar dasar. Contoh: Siswa mengunggah foto aktivitas harian dan menulis caption tentang “My Weekend Activities.”

2) Menulis Komentar dan Tanggapan

Siswa dilatih menulis komentar terhadap postingan teman atau konten tertentu. Strategi ini membantu mengembangkan kemampuan menulis respons, opini, dan ekspresi sosial dalam bahasa Inggris.

Contoh: Siswa menulis komentar tentang video bertema “Healthy Lifestyle.”

3) Membuat Thread atau Microblog Writing

Siswa dapat menulis ide atau cerita dalam bentuk thread pendek yang terdiri dari beberapa postingan berurutan. Aktivitas ini melatih kemampuan mengembangkan ide secara sistematis dan koheren.

Contoh: Siswa menulis thread tentang “How to Learn English Effectively.”

4) Menulis Digital Storytelling

Siswa membuat cerita pendek menggunakan kombinasi teks dan gambar di media sosial. Strategi ini membantu meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan menulis naratif. Contoh: Siswa membuat cerita bergambar tentang “My First Day at School.”

5) Menulis Refleksi atau Jurnal Online

Media sosial dapat digunakan sebagai platform jurnal belajar, di mana siswa menulis refleksi tentang pengalaman belajar atau aktivitas tertentu. Aktivitas ini melatih kemampuan menulis ekspresif dan reflektif. Contoh: Siswa menulis refleksi mingguan tentang kemajuan belajar bahasa Inggris.

6) Kolaborasi Penulisan Digital

Siswa bekerja sama menulis postingan kelompok, seperti artikel singkat, kampanye edukasi, atau proyek digital bersama. Strategi ini melatih kerja tim sekaligus keterampilan menulis kolaboratif. Contoh: Kelompok siswa membuat postingan edukasi tentang “Tips Speaking English Confidently.”

7) Menggunakan Hashtag untuk Pengembangan Kosakata

Siswa dapat menulis postingan dengan hashtag tertentu untuk memfokuskan topik dan memperluas kosakata tematik. Contoh: Menulis

postingan dengan hashtag #DailyEnglishWords setiap hari.

- 8) Peer Feedback melalui Komentar
Media sosial memungkinkan siswa saling memberikan umpan balik terhadap tulisan teman. Hal ini membantu meningkatkan kualitas tulisan melalui revisi dan refleksi. Contoh: Siswa memberi saran grammar atau kosakata pada postingan teman.
- 9) Menulis Review Konten Digital
Siswa dapat menulis ulasan tentang video, film pendek, podcast, atau postingan yang mereka lihat di media sosial. Aktivitas ini melatih kemampuan menulis opini, argumentasi, serta penggunaan ekspresi evaluatif. Contoh: Siswa menulis review singkat tentang video edukasi bertema "Learning English Tips."
- 10) Menulis Instruksi atau Tutorial Singkat
Siswa dapat membuat postingan berisi langkah-langkah melakukan sesuatu dalam bahasa Inggris. Strategi ini membantu melatih penggunaan imperative sentences dan sequential connectors. Contoh: Menulis postingan "How to Make a Cup of Coffee" dalam bentuk langkah-langkah.
- 11) Membuat Kampanye Edukasi Digital
Siswa menulis postingan yang bertujuan mengedukasi atau mengajak audiens melakukan sesuatu. Aktivitas ini melatih kemampuan menulis persuasif dan penggunaan bahasa yang komunikatif. Contoh: Kampanye digital bertema "Save the Environment" menggunakan bahasa Inggris sederhana.
- 12) Menulis Dialog untuk Konten Sosial Media
Siswa dapat membuat skrip percakapan singkat untuk konten digital seperti reels atau video pendek. Strategi ini membantu mengembangkan kemampuan menulis dialog natural dan ekspresi sehari-hari. Contoh: Menulis dialog tentang "Ordering Food at a Restaurant."
- 13) Latihan Parafrase dan Ringkasan Konten

Siswa diminta merangkum atau menulis ulang isi postingan dalam bahasa Inggris dengan kata-kata sendiri. Aktivitas ini melatih kemampuan memahami teks sekaligus menulis secara ringkas dan jelas. Contoh: Merangkum isi video edukasi menjadi postingan singkat.

- 14) Menulis Polling Question atau Discussion Prompt
Siswa membuat pertanyaan diskusi atau polling untuk mengajak interaksi pengguna lain. Strategi ini membantu melatih kemampuan menulis pertanyaan dan ekspresi opini. Contoh: Membuat postingan “Which English learning method do you prefer?”

- 15) Membuat Portofolio Writing Digital
Siswa mengumpulkan postingan tulisan mereka dalam satu akun khusus sebagai portofolio pembelajaran. Hal ini membantu memantau perkembangan kemampuan menulis secara berkelanjutan.

Melalui strategi ini, media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga menjadi lingkungan belajar menulis yang autentik, interaktif, dan relevan bagi karakter Digital Native.

c. Strategi Pemanfaatan Media Sosial untuk Listening

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran listening memberikan peluang besar bagi siswa untuk terpapar bahasa Inggris autentik secara berkelanjutan. Platform seperti Instagram, YouTube, dan TikTok menyediakan beragam konten audio-visual yang menampilkan berbagai aksen, gaya bicara, serta situasi komunikasi nyata. Melalui strategi yang terarah, media sosial dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan memahami percakapan, menangkap informasi penting, serta melatih kepekaan terhadap intonasi dan pengucapan bahasa Inggris.

Pemanfaatan media sosial dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan listening karena menyediakan paparan bahasa Inggris yang autentik, variatif, dan mudah diakses.

Beberapa strategi pemanfaatan media sosial untuk keterampilan listening antara lain:

- 1) Mendengarkan Konten Video Edukatif Pendek
Video pendek membantu siswa memahami bahasa secara bertahap karena durasinya singkat dan fokus pada satu topik tertentu. Konten seperti tips bahasa, mini story, atau penjelasan kosakata sangat cocok untuk latihan listening awal.
Contoh: Siswa menonton video pendek tentang “5 Daily English Expressions” lalu mencatat ungkapan yang mereka dengar.
- 2) Mengikuti Channel atau Akun Pembelajaran Bahasa
Mengikuti akun khusus pembelajaran bahasa membantu siswa memperoleh paparan listening secara konsisten. Kebiasaan ini memperkuat kemampuan memahami berbagai gaya berbicara.
Contoh: Siswa mengikuti akun pembelajaran bahasa Inggris dan mendengarkan konten setiap hari selama 10 menit sebagai rutinitas.
- 3) Listening dengan Subtitle Bertahap
Strategi ini dilakukan dengan mendengarkan audio tanpa subtitle terlebih dahulu, kemudian mengulang dengan subtitle untuk memeriksa pemahaman. Cara ini melatih kemampuan memahami bahasa secara mandiri.
Contoh: Siswa menonton video percakapan di restoran tanpa subtitle, lalu menontonnya kembali dengan subtitle untuk memastikan arti dialog.
- 4) Mencatat Kosakata dari Audio
Saat mendengarkan, siswa menuliskan kata atau frasa baru yang mereka dengar. Hal ini membantu memperkaya kosakata sekaligus meningkatkan kemampuan memahami konteks.
Contoh: Siswa mendengarkan video tentang “Travel Tips” lalu menuliskan kata baru seperti “boarding pass,” “departure,” dan “destination.”
- 5) Listening for Specific Information

Dalam strategi ini, siswa mendengarkan dengan tujuan tertentu, misalnya mencari informasi utama, detail waktu, atau kata kunci tertentu.

Contoh: Siswa mendengarkan video tentang cuaca dan diminta menemukan informasi suhu, kondisi cuaca, dan lokasi yang disebutkan.

6) Mendengarkan Podcast atau Audio Story

Podcast dan cerita audio memberikan pengalaman listening yang lebih mendalam karena memiliki alur dan konteks yang lebih panjang. Ini membantu siswa terbiasa dengan percakapan alami.

Contoh: Siswa mendengarkan podcast cerita pendek "A Day at the Beach" lalu menjawab pertanyaan tentang isi cerita.

7) Menggunakan Teknik Shadowing

Teknik shadowing dilakukan dengan mendengarkan dan langsung menirukan ucapan penutur secara bersamaan. Strategi ini efektif untuk melatih listening sekaligus pronunciation.

Contoh: Siswa menonton video dialog pendek dan menirukan kalimat yang diucapkan oleh penutur secara langsung.

8) Menganalisis Intonasi dan Ekspresi

Listening juga melibatkan pemahaman intonasi, tekanan suara, dan ekspresi penutur. Analisis ini membantu siswa memahami makna emosional dalam komunikasi.

Contoh: Siswa mendengarkan video percakapan dan mengidentifikasi apakah penutur terdengar senang, marah, atau terkejut.

9) Diskusi Setelah Mendengarkan

Diskusi membantu siswa mengklarifikasi pemahaman serta berbagi informasi yang mereka tangkap dari audio.

Contoh: Setelah mendengarkan video wawancara, siswa berdiskusi dalam kelompok tentang ide utama dan informasi penting yang mereka dengar.

10) Membuat Ringkasan Audio

Menulis ringkasan membantu siswa mengolah informasi yang didengar dan memastikan

pemahaman yang mendalam. Strategi ini juga mengintegrasikan listening dengan writing.

Contoh: Siswa mendengarkan cerita pendek lalu menulis ringkasan isi cerita dalam 5–7 kalimat bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, strategi-strategi ini menjadikan media sosial sebagai sumber listening yang autentik, menarik, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami bahasa Inggris dalam konteks nyata.

d. Strategi Pemanfaatan Media Sosial untuk Speaking

Media sosial dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan speaking karena menyediakan ruang praktik yang autentik, interaktif, dan fleksibel. Melalui berbagai fitur seperti video, live streaming, voice recording, dan kolaborasi digital, siswa dapat berlatih berbicara bahasa Inggris secara nyata, tidak hanya di dalam kelas tetapi juga dalam lingkungan digital yang lebih luas.

Media sosial memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk berlatih speaking secara autentik, fleksibel, dan interaktif. Melalui fitur video, audio, dan live interaction, siswa dapat mengembangkan kelancaran, kepercayaan diri, serta kemampuan komunikasi lisan dalam bahasa Inggris.

Beberapa strategi pemanfaatan media sosial untuk keterampilan speaking antara lain:

1) Membuat Video Speaking Pendek

Siswa merekam video singkat untuk melatih pengucapan, kelancaran berbicara, dan penggunaan kosakata. Aktivitas ini membantu siswa berlatih secara mandiri sekaligus meningkatkan rasa percaya diri. Contoh: Siswa membuat video berdurasi 1 menit tentang “My Daily Activities” lalu mengunggahnya untuk mendapat feedback dari guru dan teman.

2) Melakukan Video Response atau Duet Speaking

Siswa merespons video orang lain dengan membuat video balasan. Strategi ini melatih kemampuan

komunikasi dua arah dan spontanitas berbicara. Contoh: Siswa menanggapi video pertanyaan “What is your favorite food?” dengan memberikan jawaban lisan dalam bahasa Inggris.

- 3) Berlatih melalui Live Speaking Session
Siswa mengikuti sesi live untuk berdiskusi atau berbicara secara real-time. Aktivitas ini melatih fluency, keberanian, dan kemampuan berinteraksi langsung. Contoh: Guru mengadakan live session dengan topik “Hobbies” dan siswa bergantian menjelaskan hobi mereka.
- 4) Mengikuti Speaking Challenge di Media Sosial
Siswa mengikuti tantangan berbicara yang biasanya memiliki tema tertentu. Strategi ini meningkatkan motivasi belajar dan konsistensi latihan. Contoh: “7-Day English Speaking Challenge” di mana siswa setiap hari berbicara tentang topik berbeda.
- 5) Membuat Vlog Berbahasa Inggris
Siswa membuat video vlog yang menceritakan pengalaman nyata. Aktivitas ini melatih kemampuan storytelling dan penggunaan bahasa kontekstual. Contoh: Siswa membuat vlog “A Day at School” dengan narasi dalam bahasa Inggris.
- 6) Melakukan Role-Play Digital
Siswa mempraktikkan dialog melalui simulasi situasi tertentu. Strategi ini membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam konteks sosial. Contoh: Dua siswa membuat video percakapan antara pelanggan dan pelayan di restoran.
- 7) Menggunakan Voice Note atau Audio Recording
Siswa merekam suara untuk latihan pengucapan dan intonasi. Aktivitas ini cocok bagi siswa yang belum percaya diri tampil di video. Contoh: Siswa merekam audio membaca teks dialog lalu guru memberikan koreksi pronunciation.
- 8) Kolaborasi Speaking Project Online
Siswa bekerja sama membuat proyek speaking digital. Strategi ini melatih komunikasi, teamwork, dan penggunaan bahasa dalam konteks kolaboratif.

Contoh: Kelompok siswa membuat video diskusi tentang “Environmental Problems.”

9) Memberikan Komentar Audio atau Video

Siswa memberikan feedback kepada teman dalam bentuk suara atau video. Aktivitas ini melatih kemampuan menyampaikan pendapat secara lisan. Contoh: Siswa memberikan komentar audio terhadap presentasi video temannya.

10) Refleksi Diri melalui Rekaman Speaking

Siswa merekam dan mengevaluasi kemampuan berbicara mereka sendiri. Strategi ini membantu meningkatkan kesadaran terhadap kesalahan dan perkembangan kemampuan. Contoh: Siswa merekam speaking sebelum dan sesudah latihan selama satu bulan, lalu membandingkan kemajuan mereka.

3. Konten Edukatif dan Autentik untuk Bahasa Inggris

Dalam era digital, media sosial menyediakan berbagai konten edukatif dan autentik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Konten edukatif membantu siswa memahami aspek kebahasaan secara terstruktur, sedangkan konten autentik memperkenalkan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Kombinasi keduanya sangat penting karena memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari aturan bahasa, tetapi juga memahami bagaimana bahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Konten edukatif dan autentik merupakan dua jenis materi digital yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di era media sosial. Konten edukatif dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran, sedangkan konten autentik berasal dari penggunaan bahasa nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kedua jenis konten ini saling melengkapi karena membantu siswa memahami struktur bahasa sekaligus menguasai penggunaan bahasa secara kontekstual.

a. Konten Edukatif untuk Bahasa Inggris

Konten edukatif merupakan materi digital yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses

pembelajaran bahasa Inggris secara sistematis dan terarah. Konten ini biasanya disusun dengan tujuan membantu siswa memahami konsep bahasa seperti kosakata, tata bahasa, pelafalan, serta keterampilan komunikasi. Dalam era digital, konten edukatif hadir dalam berbagai bentuk seperti video pembelajaran, infografik, kuis interaktif, dan modul digital yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses.

Jenis dan bentuk konten edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya:

- 1) Konten Penjelasan Tata Bahasa (Grammar Content)
Konten ini berfokus pada penjelasan struktur bahasa secara sistematis, seperti tenses, parts of speech, atau pola kalimat. Biasanya disajikan dalam bentuk video, animasi, atau infografik agar lebih mudah dipahami. Konten grammar membantu siswa memahami aturan bahasa sebelum menggunakannya dalam praktik komunikasi. Contoh: Video penjelasan tentang penggunaan simple past tense disertai contoh kalimat dan latihan soal.
- 2) Konten Kosakata Tematik (Vocabulary Content)
Konten ini membantu siswa mempelajari kosakata berdasarkan tema tertentu, seperti makanan, pekerjaan, sekolah, atau perjalanan. Penyajian visual dan audio dalam konten ini memudahkan siswa mengingat kata serta memahami cara penggunaannya dalam konteks. Contoh: Flashcard digital tentang “Food Vocabulary” yang menampilkan gambar, arti, dan pengucapan kata.
- 3) Konten Pelafalan (Pronunciation Content)
Konten pelafalan bertujuan membantu siswa memahami cara mengucapkan kata dan kalimat secara benar. Biasanya dilengkapi audio, simbol fonetik, serta contoh pengucapan oleh penutur asli. Konten ini penting untuk meningkatkan kejelasan komunikasi lisan siswa. Contoh: Video latihan pengucapan bunyi /θ/ dan /ð/ dalam kata seperti think dan this.

- 4) **Konten Latihan Interaktif (Practice Content)**
Konten ini berisi aktivitas latihan seperti kuis, permainan bahasa, atau soal interaktif yang memungkinkan siswa mempraktikkan materi yang telah dipelajari. Bentuk interaktif membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Contoh: Kuis digital memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat.
- 5) **Konten Dialog dan Percakapan (Conversation Content)**
Konten ini menampilkan contoh percakapan dalam berbagai situasi nyata, seperti di restoran, sekolah, atau tempat kerja. Melalui konten ini, siswa dapat memahami penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi sehari-hari. Contoh: Video dialog antara pelanggan dan pelayan di restoran yang disertai teks dan terjemahan.
- 6) **Konten Strategi Belajar Bahasa (Learning Tips Content)**
Konten ini memberikan tips dan strategi belajar bahasa Inggris secara efektif, seperti cara menghafal kosakata, teknik listening, atau strategi berbicara dengan percaya diri. Konten ini membantu siswa menjadi pembelajar mandiri. Contoh: Video tips “5 Ways to Improve Your English Speaking Skills at Home.”
- 7) **Konten Membaca Terarah (Guided Reading Content)**
Konten ini dirancang untuk membantu siswa memahami teks bahasa Inggris secara bertahap melalui bacaan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka. Biasanya dilengkapi dengan glosarium, pertanyaan pemahaman, dan aktivitas lanjutan. Konten ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca sekaligus memperkaya kosakata. Contoh: Teks pendek tentang “My Daily Activities” yang dilengkapi daftar kosakata sulit dan soal comprehension.
- 8) **Konten Menulis Terbimbing (Guided Writing Content)**

Konten ini membantu siswa belajar menulis melalui contoh, kerangka tulisan, serta panduan langkah demi langkah. Siswa dapat memahami bagaimana menyusun paragraf, menggunakan struktur kalimat yang tepat, dan mengembangkan ide secara sistematis. Contoh: Template digital untuk menulis descriptive text tentang “My Favorite Place” dengan panduan struktur paragraf.

9) Konten Simulasi Situasi Nyata (Situational Learning Content)

Konten ini menyajikan simulasi penggunaan bahasa Inggris dalam konteks kehidupan nyata, seperti wawancara kerja, memesan makanan, atau percakapan di bandara. Konten ini membantu siswa memahami fungsi bahasa dalam komunikasi praktis. Contoh: Video simulasi percakapan check-in di hotel yang disertai latihan dialog.

10) Konten Evaluasi dan Self-Assessment (Assessment Content)

Konten ini berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Biasanya berupa tes digital, rubrik penilaian, atau checklist kemampuan yang dapat digunakan siswa untuk menilai kemajuan belajar mereka secara mandiri. Contoh: Kuis online yang menguji pemahaman tenses setelah siswa mempelajari materi grammar.

11) Konten Kolaboratif (Collaborative Learning Content)

Konten ini dirancang untuk mendukung kerja sama antar siswa melalui diskusi online, proyek kelompok, atau aktivitas peer-review. Konten ini membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja tim dalam bahasa Inggris. Contoh: Forum diskusi digital di mana siswa memberikan komentar terhadap tulisan teman sekelas.

12) Konten Multimodal (Multimedia Learning Content)

Konten ini menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, video, animasi, dan interaksi digital untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Pendekatan multimodal membantu siswa dengan berbagai gaya belajar. Contoh: Video interaktif yang menampilkan cerita pendek disertai subtitle, audio, dan kuis pemahaman.

Dengan adanya berbagai jenis konten edukatif, pembelajaran bahasa Inggris dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, menjadi lebih variatif, serta mampu mendukung penguasaan keterampilan bahasa secara menyeluruh. Konten edukatif yang dirancang secara tepat tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa di era digital.

Konten edukatif memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena membantu siswa memahami konsep bahasa secara sistematis sekaligus menyediakan latihan yang terarah. Dengan memanfaatkan berbagai jenis konten edukatif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

b. Konten Autentik untuk Bahasa Inggris

Konten autentik merupakan materi bahasa Inggris yang berasal dari penggunaan nyata dalam kehidupan sehari-hari, bukan dibuat khusus untuk tujuan pengajaran (Fitria, 2022c). Konten ini mencerminkan bagaimana bahasa digunakan secara alami oleh penutur asli maupun pengguna global dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan profesional. Dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi Digital Native, konten autentik sangat penting karena mampu memberikan paparan bahasa yang realistis, memperkaya kosakata kontekstual, serta meningkatkan pemahaman terhadap budaya dan komunikasi dunia nyata. Dengan memanfaatkan konten autentik, siswa dapat belajar bahasa secara lebih bermakna, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi global.

Jenis konten autentik untuk pembelajaran bahasa Inggris diantaranya:

- 1) Video Kehidupan Nyata (Real-Life Video Content)

Konten ini berupa video yang menampilkan situasi komunikasi sehari-hari, seperti vlog, wawancara, dokumenter singkat, atau percakapan spontan. Video autentik membantu siswa memahami penggunaan bahasa secara alami, termasuk intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh. Contoh: Siswa menonton vlog tentang kegiatan sehari-hari di luar negeri, lalu mencatat ungkapan yang digunakan dalam percakapan.

2) Percakapan Asli (Authentic Spoken Interaction)

Konten ini berisi dialog atau percakapan yang tidak disederhanakan, sehingga siswa dapat belajar memahami variasi aksen, kecepatan bicara, dan gaya komunikasi yang berbeda. Contoh: Mendengarkan rekaman wawancara radio berbahasa Inggris dan mengidentifikasi ide utama pembicaraan.

3) Teks Dunia Nyata (Authentic Written Texts)

Konten ini berupa teks asli seperti artikel berita, poster, menu restoran, brosur, atau email profesional. Teks autentik membantu siswa memahami fungsi bahasa dalam konteks nyata. Contoh: Siswa membaca menu restoran dalam bahasa Inggris dan mendiskusikan kosakata makanan serta ungkapan pemesanan.

4) Konten Budaya dan Sosial (Cultural Content)

Konten ini mencerminkan budaya penutur bahasa Inggris, termasuk tradisi, gaya hidup, humor, dan kebiasaan sosial. Konten budaya membantu siswa memahami makna bahasa dalam konteks sosial. Contoh: Menonton video tentang perayaan Thanksgiving dan mendiskusikan kosakata serta nilai budaya yang muncul.

5) Media Hiburan (Entertainment Content)

Konten hiburan seperti film pendek, serial, lagu, atau komedi situasional memberikan paparan bahasa yang menarik dan mudah diingat. Media ini juga membantu siswa memahami bahasa informal dan idiom. Contoh: Siswa menonton potongan film

berbahasa Inggris lalu mencatat ungkapan idiomatik yang digunakan.

6) **Konten Profesional dan Akademik (Professional & Academic Content)**

Konten ini mencakup presentasi, webinar, tutorial, atau artikel akademik yang digunakan dalam konteks formal. Konten ini penting untuk mengembangkan kemampuan bahasa akademik dan profesional. Contoh: Siswa menonton presentasi singkat tentang teknologi dan merangkum isi pembahasan dalam bahasa Inggris.

7) **Interaksi Digital Nyata (Authentic Online Interaction)**

Konten ini berasal dari komunikasi digital seperti komentar online, forum diskusi, atau pesan media sosial yang mencerminkan penggunaan bahasa sehari-hari. Contoh: Siswa membaca komentar pengguna dalam diskusi online dan mengidentifikasi ungkapan opini atau persetujuan.

8) **Konten Informasi Publik (Public Information Content)**

Konten ini berupa informasi nyata yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti pengumuman, papan petunjuk, jadwal transportasi, atau instruksi layanan publik. Konten ini membantu siswa memahami bahasa Inggris yang bersifat fungsional dan praktis. Contoh: Siswa membaca jadwal keberangkatan bandara dalam bahasa Inggris, lalu menjawab pertanyaan terkait waktu, tujuan, dan instruksi perjalanan.

9) **Konten Transaksi dan Layanan (Service Interaction Content)**

Konten ini mencerminkan komunikasi dalam situasi transaksi nyata seperti pemesanan hotel, belanja online, atau layanan pelanggan. Materi ini membantu siswa memahami bahasa yang digunakan dalam konteks pelayanan. Contoh: Siswa menganalisis percakapan pelanggan dengan customer service dan mengidentifikasi ungkapan meminta bantuan, komplain, dan solusi.

10) Konten Komunitas dan Sosial Global (Global Community Content)

Konten ini berasal dari diskusi global seperti forum internasional, komunitas hobi, atau platform kolaborasi. Konten ini memperkenalkan siswa pada variasi penggunaan bahasa Inggris sebagai lingua franca. Contoh: Siswa membaca diskusi online tentang traveling dan mengidentifikasi berbagai gaya bahasa dari pengguna berbeda negara.

11) Konten Humor dan Ekspresi Informal (Humor & Informal Language Content)

Konten ini mencakup meme, komik digital, atau video humor yang menunjukkan penggunaan bahasa santai, slang, dan idiom. Hal ini membantu siswa memahami variasi bahasa non-formal. Contoh: Siswa melihat meme berbahasa Inggris dan menjelaskan makna idiom atau permainan kata yang digunakan.

12) Konten Peristiwa Aktual (Current Event Content)

Konten ini berupa berita terkini atau laporan peristiwa global yang membantu siswa memahami bahasa dalam konteks informasi aktual. Konten ini juga meningkatkan literasi global siswa. Contoh: Siswa membaca berita singkat tentang teknologi terbaru dan merangkum informasi utama dalam bahasa Inggris.

13) Konten Pengalaman Personal (Personal Narrative Content)

Konten ini berupa cerita pengalaman nyata seperti blog perjalanan, cerita kehidupan, atau refleksi personal. Konten ini membantu siswa memahami bahasa naratif dalam konteks autentik. Contoh: Siswa membaca blog perjalanan seseorang dan mengidentifikasi struktur cerita serta kosakata deskriptif.

14) Konten Kolaboratif Global (Collaborative Authentic Content)

Konten ini dihasilkan melalui kerja sama lintas negara, seperti proyek internasional atau diskusi global daring. Konten ini memberikan pengalaman

penggunaan bahasa dalam komunikasi nyata. Contoh: Siswa mengikuti proyek kolaborasi internasional dan bertukar pesan dengan siswa dari negara lain menggunakan bahasa Inggris.

Penambahan jenis-jenis konten autentik ini semakin memperkaya sumber pembelajaran bahasa Inggris yang realistis, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi global. Melalui berbagai bentuk paparan autentik, siswa dapat mengembangkan kompetensi komunikatif, literasi digital, serta kesiapan menghadapi interaksi lintas budaya di era digital.

Konten autentik memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih realistis, kontekstual, dan relevan dengan dunia nyata. Dengan memanfaatkan berbagai jenis konten autentik, siswa tidak hanya belajar struktur bahasa, tetapi juga memahami bagaimana bahasa digunakan secara alami dalam komunikasi global. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kompetensi komunikatif, literasi digital, serta kesiapan siswa menghadapi interaksi internasional di era digital.

B. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang untuk mendukung kebutuhan belajar generasi digital native. Aplikasi ini memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, mandiri, dan interaktif melalui perangkat seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Berbeda dengan metode konvensional, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menawarkan fitur multimedia, umpan balik instan, serta pendekatan gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, aplikasi digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, sehingga materi dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, gaya belajar, dan tujuan siswa.

1. Jenis Aplikasi dan fungsinya

Berbagai jenis aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa teknologi digital dapat mendukung proses belajar yang lebih fleksibel, personal, dan interaktif. Dengan pemilihan aplikasi yang tepat, siswa dapat

mengembangkan keterampilan bahasa secara optimal sesuai kebutuhan dan karakteristik pembelajar digital native.

a. Aplikasi Pembelajaran Kosakata (Vocabulary Learning Apps)

Aplikasi pembelajaran kosakata berfungsi membantu siswa memperkaya perbendaharaan kata melalui metode interaktif seperti flashcard digital, kuis, pengulangan bertahap (spaced repetition), serta latihan pengucapan berbasis audio. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mempelajari kosakata secara mandiri dan bertahap sesuai tingkat kemampuan mereka. Selain itu, fitur visual dan gamifikasi membuat proses menghafal kata menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Contoh aplikasi yang banyak digunakan antara lain Quizlet yang menyediakan flashcard interaktif, Memrise dengan metode repetition system berbasis video native speaker, serta Anki yang terkenal dengan sistem pengulangan cerdas untuk retensi memori jangka panjang.

b. Aplikasi Pembelajaran Grammar (Grammar Practice Apps)

Aplikasi grammar dirancang untuk membantu siswa memahami aturan tata bahasa Inggris secara sistematis melalui penjelasan singkat, contoh kalimat, dan latihan interaktif. Biasanya aplikasi ini menyediakan evaluasi otomatis sehingga siswa dapat langsung mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri. Dengan pendekatan latihan bertahap, siswa dapat memahami penggunaan tenses, sentence patterns, dan struktur kalimat secara lebih efektif. Contoh aplikasi yang populer meliputi British Council LearnEnglish Grammar yang menyediakan latihan level-based, Johnny Grammar yang berbentuk game kuis grammar, serta English Grammar Test yang menawarkan ribuan soal latihan struktur bahasa.

c. Aplikasi Latihan Listening (Listening Practice Apps)

Aplikasi listening berfungsi melatih kemampuan memahami bahasa lisan melalui audio autentik seperti percakapan sehari-hari, wawancara, podcast, maupun

berita. Melalui aplikasi ini, siswa dapat terbiasa dengan berbagai aksen bahasa Inggris sekaligus meningkatkan kemampuan menangkap informasi utama dan detail. Fitur seperti subtitle, transcript, dan latihan comprehension membantu siswa belajar secara bertahap. Contoh aplikasi yang banyak digunakan antara lain BBC Learning English yang menyediakan audio berbasis topik nyata, ELLLO dengan ribuan dialog autentik, serta LyricsTraining yang melatih listening melalui lagu.

d. Aplikasi Latihan Speaking (Pronunciation & Speaking Apps)

Aplikasi speaking membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara melalui teknologi speech recognition yang dapat menilai pengucapan secara otomatis. Aplikasi ini biasanya menyediakan latihan dialog, simulasi percakapan, serta feedback terhadap intonasi dan pelafalan. Dengan fitur tersebut, siswa dapat berlatih speaking secara mandiri tanpa rasa takut membuat kesalahan. Contoh aplikasi yang populer antara lain ELSA Speak yang memberikan analisis pelafalan berbasis AI, Cake dengan latihan speaking berbasis video nyata, serta Speak English Fluently yang menyediakan simulasi percakapan sehari-hari.

e. Aplikasi Pembelajaran Reading (Reading Apps)

Aplikasi reading dirancang untuk meningkatkan kemampuan memahami teks melalui bacaan digital yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Fitur seperti kamus instan, highlight kata, dan latihan comprehension membantu siswa memahami teks secara lebih mendalam. Selain itu, aplikasi ini juga membantu memperkaya kosakata melalui konteks bacaan autentik. Contoh aplikasi reading yang banyak digunakan antara lain ReadTheory yang menyediakan latihan adaptif, News in Levels yang menyajikan berita dengan tingkat kesulitan berbeda, serta Epic! yang menyediakan perpustakaan digital interaktif.

f. Aplikasi Pembelajaran Writing (Writing Practice Apps)

Aplikasi writing membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis melalui fitur koreksi otomatis, pengecekan grammar, serta saran perbaikan struktur kalimat. Dengan bantuan teknologi AI, siswa dapat memperoleh feedback instan terhadap kesalahan bahasa dan gaya penulisan mereka. Aplikasi ini juga mendukung latihan menulis berbagai jenis teks seperti paragraf, esai, atau laporan. Contoh aplikasi yang banyak digunakan meliputi Grammarly untuk koreksi otomatis, QuillBot untuk parafrase dan editing, serta Write & Improve yang memberikan feedback writing berbasis level.

g. Aplikasi Pembelajaran Terintegrasi (All-in-One Language Learning Apps)

Aplikasi terintegrasi menyediakan pembelajaran komprehensif yang mencakup semua keterampilan bahasa seperti listening, speaking, reading, writing, vocabulary, dan grammar dalam satu platform. Biasanya aplikasi ini menggunakan pendekatan gamifikasi seperti sistem level, poin, dan badge untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan fitur personalisasi, siswa dapat belajar sesuai kebutuhan dan progres mereka.

Contoh aplikasi populer dalam kategori ini antara lain Duolingo yang menggunakan sistem game-based learning, Busuu yang menyediakan latihan berbasis komunitas, serta Rosetta Stone yang fokus pada pembelajaran imersif.

h. Aplikasi Komunikasi dan Kolaborasi Bahasa (Language Exchange Apps)

Aplikasi language exchange memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan penutur asli atau pengguna dari berbagai negara untuk berlatih komunikasi autentik. Melalui fitur chat, voice call, dan video call, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri berbicara sekaligus memahami penggunaan bahasa dalam konteks budaya nyata. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif global. Contoh aplikasi yang populer antara lain HelloTalk yang menyediakan koreksi langsung dari native speaker,

Tandem untuk percakapan internasional, serta *Speaky* yang menghubungkan pengguna dari berbagai negara.

2. Strategi integrasi aplikasi dalam pembelajaran

Integrasi aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dalam proses pembelajaran perlu dilakukan secara terencana agar penggunaan teknologi tidak hanya bersifat tambahan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Strategi integrasi yang tepat membantu guru memanfaatkan aplikasi digital secara efektif untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik digital native.

- a. Menyesuaikan Aplikasi dengan Tujuan Pembelajaran. Guru perlu memilih aplikasi berdasarkan keterampilan bahasa yang ingin dikembangkan, seperti listening, speaking, reading, atau writing. Misalnya, untuk melatih pengucapan, guru dapat menggunakan *ELSA Speak*, sedangkan untuk latihan terpadu dapat memanfaatkan *Duolingo*. Dengan penyesuaian ini, penggunaan aplikasi menjadi lebih terarah dan relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Mengintegrasikan Aplikasi dalam Rencana Pembelajaran (*Lesson Plan*). Aplikasi sebaiknya dimasukkan secara sistematis dalam tahap pembelajaran, seperti pada kegiatan pendahuluan, inti, atau penutup. Contohnya, guru dapat menggunakan aplikasi kuis seperti *Quizlet* pada tahap apersepsi untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa sebelum memasuki materi utama.
- c. Menggunakan Pendekatan *Blended Learning*. Integrasi aplikasi akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka atau pembelajaran daring lainnya. Dalam pendekatan *blended learning*, siswa dapat belajar secara mandiri melalui aplikasi di luar kelas, kemudian mendiskusikan hasilnya bersama guru di kelas. Strategi ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan berkelanjutan.
- d. Memberikan Panduan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi. Guru perlu memberikan instruksi yang jelas

mengenai cara menggunakan aplikasi agar siswa tidak mengalami kebingungan. Selain itu, pendampingan selama penggunaan aplikasi membantu memastikan siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar bermain fitur aplikasi.

- e. Menggunakan Aplikasi sebagai Media Latihan Mandiri. Aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana latihan tambahan di luar jam pelajaran. Guru dapat memberikan tugas berbasis aplikasi, seperti latihan pronunciation, kuis vocabulary, atau aktivitas listening, sehingga siswa tetap berlatih secara konsisten di rumah.
- f. Mengintegrasikan dengan Sistem Penilaian Pembelajaran. Hasil aktivitas siswa dalam aplikasi dapat dijadikan bagian dari penilaian formatif. Banyak aplikasi menyediakan laporan progres, skor, dan analisis kinerja yang dapat digunakan guru untuk memantau perkembangan belajar siswa secara objektif.
- g. Mendorong Kolaborasi dan Interaksi Siswa. Guru dapat mengintegrasikan aplikasi yang mendukung kolaborasi, seperti diskusi daring, proyek kelompok digital, atau peer feedback. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sosial dan komunikatif.
- h. Melakukan Evaluasi dan Refleksi Penggunaan Aplikasi. Guru perlu mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi secara berkala, baik melalui hasil belajar siswa maupun umpan balik dari siswa. Refleksi ini penting untuk menentukan apakah aplikasi tersebut benar-benar mendukung pembelajaran atau perlu diganti dengan alternatif lain.

3. Kelebihan dan Tantangan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Kelebihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris memberikan berbagai kelebihan yang mendukung proses belajar menjadi lebih efektif, fleksibel, dan menarik bagi siswa, terutama generasi digital native.

Aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai media latihan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran adaptif yang mampu menyesuaikan kebutuhan, kemampuan, dan kecepatan belajar setiap siswa. Berikut beberapa kelebihan utama penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- 1) Pembelajaran Fleksibel dan Aksesibel. Aplikasi memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat ruang dan waktu. Hal ini sangat membantu siswa untuk melakukan latihan mandiri di luar kelas. Misalnya, siswa dapat berlatih kosakata atau listening melalui Duolingo saat perjalanan atau waktu luang.
- 2) Pembelajaran yang Dipersonalisasi. Banyak aplikasi menggunakan teknologi adaptif yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi sesuai kemampuan siswa. Sistem ini membantu siswa belajar secara bertahap tanpa merasa terlalu sulit atau terlalu mudah. Contohnya, Babbel menyediakan latihan yang menyesuaikan progres belajar pengguna.
- 3) Feedback Instan dan Evaluasi Otomatis. Aplikasi mampu memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Misalnya, ELSA Speak memberikan analisis pengucapan secara real-time.
- 4) Meningkatkan Motivasi dan Engagement. Fitur gamifikasi seperti poin, badge, level, dan leaderboard membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar secara konsisten. Elemen permainan ini mendorong siswa untuk terus berlatih tanpa merasa terbebani.
- 5) Mendukung Pembelajaran Mandiri (Self-Directed Learning). Aplikasi membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih mandiri karena mereka dapat mengatur waktu belajar, memilih materi, dan memantau perkembangan sendiri. Hal ini sangat penting dalam membangun kemandirian belajar jangka panjang.

- 6) Variasi Media Pembelajaran. Aplikasi biasanya menyediakan berbagai bentuk media seperti audio, video, teks, animasi, dan interaksi digital. Variasi ini membantu memenuhi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
- 7) Memfasilitasi Latihan Berulang (Repetitive Practice). Siswa dapat mengulang materi atau latihan sebanyak yang mereka butuhkan tanpa batasan. Pengulangan ini sangat efektif dalam memperkuat penguasaan kosakata, grammar, dan pronunciation.
- 8) Mendukung Monitoring Progres Belajar. Sebagian besar aplikasi menyediakan laporan perkembangan belajar yang dapat dipantau oleh siswa maupun guru. Data ini membantu guru memahami kebutuhan siswa dan memberikan intervensi yang tepat.

b. Tantangan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris

Meskipun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menawarkan berbagai kelebihan, penggunaannya juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran tetap efektif, seimbang, dan berkelanjutan. Tantangan ini berkaitan dengan aspek teknologi, pedagogis, serta kesiapan pengguna dalam memanfaatkan aplikasi secara optimal. Berikut beberapa tantangan utama dalam penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris.

- 1) Ketergantungan pada Teknologi dan Koneksi Internet. Sebagian besar aplikasi membutuhkan perangkat digital dan koneksi internet yang stabil. Kondisi ini dapat menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses teknologi, terutama di daerah dengan infrastruktur digital yang belum memadai.
- 2) Kurangnya Interaksi Sosial dan Komunikasi Nyata. Pembelajaran melalui aplikasi cenderung bersifat individual dan kurang melibatkan interaksi langsung dengan guru maupun teman. Hal ini dapat

- menghambat perkembangan keterampilan komunikasi nyata, khususnya speaking dan pragmatic competence.
- 3) Keterbatasan Konteks Pembelajaran. Beberapa aplikasi lebih fokus pada latihan mekanis seperti vocabulary dan grammar, sehingga kurang memberikan konteks komunikasi autentik. Akibatnya, siswa mungkin mampu mengerjakan latihan tetapi masih kesulitan menggunakan bahasa dalam situasi nyata.
 - 4) Risiko Distraksi Digital. Penggunaan smartphone untuk belajar sering kali terganggu oleh notifikasi media sosial, game, atau aplikasi lain. Distraksi ini dapat menurunkan konsentrasi dan efektivitas belajar siswa.
 - 5) Kualitas dan Kredibilitas Konten yang Beragam. Tidak semua aplikasi memiliki kualitas materi yang terstandar atau sesuai dengan kurikulum pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu melakukan seleksi agar aplikasi yang digunakan benar-benar relevan dan pedagogis.
 - 6) Motivasi Belajar yang Tidak Konsisten. Meskipun aplikasi memiliki fitur gamifikasi, sebagian siswa dapat kehilangan motivasi jika belajar hanya dilakukan secara mandiri tanpa pendampingan atau dukungan dari guru.
 - 7) Isu Privasi dan Keamanan Data. Beberapa aplikasi mengumpulkan data pengguna, sehingga terdapat risiko terkait keamanan informasi pribadi siswa. Hal ini memerlukan perhatian khusus dari sekolah dan guru dalam memilih aplikasi yang aman.
 - 8) Kesenjangan Literasi Digital. Tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi digital yang sama. Sebagian siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur aplikasi secara optimal.

4. Peran Guru dalam Mengoptimalkan Aplikasi Digital

Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak dapat berjalan secara efektif tanpa peran aktif guru sebagai pengarah dan pengelola proses belajar. Guru

tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator yang memastikan bahwa penggunaan aplikasi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi bahasa siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi peran guru yang sistematis agar aplikasi digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran.

- a. Sebagai Fasilitator Pembelajaran. Guru berperan memilih dan merekomendasikan aplikasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan, kebutuhan belajar, dan tujuan pembelajaran siswa. Guru juga membantu siswa memahami cara menggunakan aplikasi secara efektif.
- b. Sebagai Perancang Strategi Pembelajaran. Guru mengintegrasikan aplikasi digital dengan kegiatan pembelajaran di kelas, seperti tugas proyek, diskusi, latihan mandiri, maupun aktivitas kolaboratif, sehingga aplikasi menjadi bagian dari proses belajar yang terstruktur.
- c. Sebagai Pembimbing dan Motivator. Guru memberikan arahan, dukungan, dan motivasi agar siswa tetap konsisten menggunakan aplikasi untuk belajar mandiri serta membantu mereka mengatasi kesulitan yang muncul.
- d. Sebagai Monitor Progres Belajar. Guru memanfaatkan fitur analitik atau laporan dalam aplikasi untuk memantau perkembangan siswa, seperti frekuensi latihan, tingkat pencapaian, dan kesalahan yang sering terjadi.
- e. Sebagai Pemberi Feedback dan Evaluator. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil latihan siswa dalam aplikasi serta melakukan penilaian yang menggabungkan data dari aplikasi dengan performa siswa di kelas.
- f. Sebagai Pengembang Literasi Digital. Guru membantu siswa memahami penggunaan teknologi secara bijak, termasuk etika digital, keamanan data, dan pemanfaatan aplikasi untuk pembelajaran yang produktif.

Dengan menjalankan peran-peran tersebut, guru dapat memastikan bahwa aplikasi digital tidak hanya menjadi

alat tambahan, tetapi benar-benar berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris.

5. Peran Siswa dalam Mengoptimalkan Aplikasi Digital

Dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi, siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi sebagai pembelajar aktif yang mengelola proses belajar mereka sendiri. Pemanfaatan aplikasi digital akan optimal apabila siswa memiliki kesadaran, keterampilan, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi sebagai sarana belajar. Oleh karena itu, peran siswa sangat penting dalam memastikan aplikasi digital benar-benar mendukung perkembangan kemampuan bahasa Inggris mereka.

- a. Sebagai Pembelajar Mandiri (Self-Directed Learner). Siswa bertanggung jawab mengatur waktu, memilih materi, serta menggunakan aplikasi secara konsisten untuk melatih keterampilan bahasa di luar jam kelas.
- b. Sebagai Pengguna Teknologi yang Aktif. Siswa secara aktif mengeksplorasi fitur aplikasi, seperti latihan interaktif, kuis, rekaman suara, maupun forum diskusi, untuk memaksimalkan pengalaman belajar.
- c. Sebagai Pengelola Progres Belajar. Siswa memantau perkembangan mereka melalui skor, level, atau laporan performa yang tersedia dalam aplikasi, serta menetapkan target belajar pribadi.
- d. Sebagai Kolaborator Digital. Siswa memanfaatkan aplikasi untuk bekerja sama dengan teman, seperti berdiskusi, melakukan peer feedback, atau menyelesaikan tugas kelompok secara daring.
- e. Sebagai Penerima dan Pengguna Feedback. Siswa menggunakan umpan balik otomatis maupun dari guru untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan bahasa secara berkelanjutan.
- f. Sebagai Pengguna Teknologi yang Bertanggung Jawab. Siswa menjaga etika digital, menggunakan aplikasi untuk tujuan pembelajaran, serta melindungi data pribadi dan keamanan akun mereka.

Dengan menjalankan peran-peran tersebut, siswa dapat memanfaatkan aplikasi digital secara optimal,

sehingga proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih mandiri, efektif, dan berkelanjutan.

C. Podcast, vlog, dan digital storytelling

Podcast, vlog, dan digital storytelling adalah media pembelajaran digital berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan bahasa Inggris melalui konten audio, video, dan narasi multimedia. Ketiganya memanfaatkan format komunikasi modern yang interaktif dan autentik sehingga membantu siswa belajar bahasa dalam konteks nyata. Ketiga media ini juga memungkinkan siswa belajar secara kontekstual, kreatif, dan autentik, sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis. Melalui penggunaan media digital tersebut, siswa tidak hanya menjadi konsumen konten, tetapi juga produsen bahasa yang aktif.

1. Podcast

a. Definisi dan Konsep Podcast dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Podcast merupakan media audio digital yang dapat didengarkan secara online maupun diunduh, biasanya berisi percakapan, wawancara, cerita, atau pembahasan tema/topik tertentu. Podcast menawarkan tiap episode dalam format file yang sama, seperti audio atau video, sehingga pelanggan dapat menikmati program tersebut dengan cara yang sama (Hendra et al., 2023). Podcast sebagai media pembelajaran dapat diaplikasikan dengan mudah dari perangkat pemutarnya (player) yang sederhana, mudah ditemukan, dan dapat didengarkan di mana saja dan kapan saja serta dapat disimak melalui berbagai platform media yang tersedia (Triana et al., 2023). Podcast merupakan salah satu media konten yang banyak mendapat perhatian Masyarakat karena terkesan lebih fleksibel (Musman, 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, podcast digunakan sebagai sarana exposure bahasa autentik yang memungkinkan siswa mendengarkan penggunaan bahasa secara alami. Podcast dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar mandiri maupun sebagai media

pembelajaran di kelas karena fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan karakter digital native yang terbiasa belajar melalui perangkat mobile. Selain sebagai media konsumsi, podcast juga dapat menjadi media produksi, di mana siswa membuat rekaman audio untuk melatih keterampilan bahasa.

b. Manfaat Podcast untuk Keterampilan Bahasa Inggris (Listening, Speaking, Reading dan Writing)

Podcast memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan keterampilan bahasa Inggris secara terpadu. Podcast memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan empat keterampilan bahasa Inggris (integrated skills). Setiap keterampilan dapat dikembangkan melalui strategi pemanfaatan podcast yang berbeda.

1) Listening Skills (Keterampilan Menyimak)

Podcast sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan listening karena siswa terpapar pada bahasa Inggris yang autentik, termasuk pelafalan, intonasi, ritme, dan berbagai aksen penutur asli. Melalui kegiatan mendengarkan podcast secara rutin, siswa belajar memahami makna berdasarkan konteks, menangkap ide utama, serta mengidentifikasi informasi detail. Podcast sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan listening karena siswa terbiasa mendengar bahasa Inggris dalam konteks autentik. Mereka dapat mempelajari berbagai aksen, intonasi, dan kecepatan bicara penutur asli. Selain itu, siswa dapat memutar ulang audio untuk memahami isi percakapan secara lebih mendalam.

Media digital seperti podcast, vlog, dan digital storytelling sangat kuat untuk melatih keterampilan menyimak karena siswa terpapar bahasa Inggris autentik dalam konteks nyata. Melalui podcast, siswa dapat berlatih memahami percakapan, intonasi, serta berbagai aksen penutur. Vlog membantu siswa memahami bahasa lisan yang didukung konteks visual sehingga makna lebih

mudah dipahami, sedangkan digital storytelling melatih listening melalui narasi audio yang terstruktur dan jelas. Misalnya, siswa mendengarkan podcast tentang “Daily Activities” kemudian menjawab pertanyaan pemahaman untuk menguji kemampuan menyimak mereka.

2) Speaking Skills (Keterampilan Berbicara)

Podcast membantu meningkatkan kemampuan speaking melalui kegiatan meniru (shadowing), diskusi, dan produksi audio. Siswa dapat menirukan cara berbicara penutur dalam podcast untuk melatih pronunciation, fluency, dan ekspresi. Selain itu, siswa juga dapat membuat podcast mereka sendiri sebagai latihan berbicara, seperti merekam opini tentang topik tertentu atau melakukan wawancara dengan teman sekelas dalam bahasa Inggris. Podcast membantu pengembangan speaking melalui kegiatan meniru pengucapan, intonasi, dan ekspresi yang didengar. Siswa juga dapat berdiskusi tentang isi podcast atau membuat respons lisan terhadap topik yang didengarkan. Hal ini melatih kelancaran berbicara serta kemampuan menyampaikan pendapat secara lisan.

Ketiga media ini juga sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara karena mendorong siswa memproduksi bahasa secara aktif. Podcast memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara secara spontan maupun terencana, vlog melatih kemampuan presentasi, storytelling, serta pronunciation, sementara digital storytelling melibatkan rekaman narasi suara yang menuntut kelancaran berbicara. Contohnya, siswa membuat vlog bertema “My Weekend Activities” dengan menggunakan ekspresi dalam bentuk past tense untuk menceritakan pengalaman mereka.

3) Reading Skills (Keterampilan Membaca)

Podcast juga mendukung keterampilan membaca melalui penggunaan transcript atau script yang menyertai audio. Dengan membaca transcript,

siswa dapat memahami struktur kalimat, memperkaya kosakata, dan menghubungkan antara bentuk lisan dan tulisan. Banyak podcast menyediakan transcript atau teks pendukung yang dapat digunakan siswa untuk membaca sambil mendengarkan. Kegiatan ini membantu meningkatkan pemahaman kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan membaca secara kontekstual.

Podcast, vlog, dan digital storytelling juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan membaca. Siswa dapat membaca naskah podcast sebelum proses rekaman, membaca subtitle pada vlog untuk membantu pemahaman, serta membaca teks cerita sebelum diubah menjadi bentuk digital storytelling. Selain itu, siswa juga dapat membaca berbagai referensi untuk memperkaya ide dan kosakata sebelum membuat konten digital. Misalnya, siswa membaca teks cerita pendek terlebih dahulu sebelum mengadaptasinya menjadi digital storytelling berbasis audio dan visual.

4) Writing Skills (Keterampilan Menulis)

Podcast dapat mengembangkan kemampuan writing melalui aktivitas seperti menulis ringkasan, membuat refleksi, atau menyusun naskah podcast. Sebelum merekam podcast, siswa biasanya menulis script terlebih dahulu, yang melatih kemampuan mengorganisasi ide, menggunakan grammar dengan tepat, serta memilih kosakata yang sesuai. Podcast juga mendukung keterampilan writing melalui kegiatan menulis ringkasan, refleksi, atau tanggapan terhadap isi podcast. Selain itu, siswa dapat menulis naskah sebelum membuat podcast mereka sendiri, sehingga melatih kemampuan menulis secara terstruktur.

Keterampilan menulis merupakan bagian penting dalam proses produksi media digital karena semua konten memerlukan perencanaan tertulis. Siswa perlu menulis naskah podcast atau vlog, menyusun storyline untuk digital storytelling, serta menulis

caption, deskripsi, atau refleksi terkait karya mereka. Proses ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menyusun ide secara sistematis dan menggunakan struktur bahasa yang tepat. Contohnya, sebelum merekam podcast, siswa menulis naskah dialog terlebih dahulu agar isi pembicaraan menjadi lebih terarah dan jelas.

c. Jenis Podcast untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Podcast untuk pembelajaran bahasa Inggris memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, serta keterampilan bahasa yang ingin dikembangkan. Variasi jenis podcast ini memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, menarik, dan kontekstual. Berikut beberapa jenis podcast yang umum digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris:

1) Podcast Pembelajaran Bahasa (Language Learning Podcast)

Podcast jenis ini dirancang khusus untuk membantu pembelajar bahasa Inggris memahami kosakata, grammar, dan pronunciation secara sistematis. Biasanya dilengkapi penjelasan sederhana, contoh kalimat, serta latihan pemahaman. Jenis ini cocok untuk pemula hingga menengah karena menggunakan bahasa yang terstruktur dan mudah dipahami.

2) Podcast Percakapan Sehari-hari (Daily Conversation Podcast)

Podcast ini berisi dialog atau percakapan yang mencerminkan situasi kehidupan nyata, seperti di restoran, bandara, sekolah, atau tempat kerja. Jenis ini membantu siswa memahami ungkapan sehari-hari, idiom, serta cara berbicara secara natural dalam konteks sosial.

3) Podcast Cerita dan Narasi (Storytelling Podcast)

Podcast storytelling menyajikan cerita pendek, dongeng, atau narasi pengalaman dalam bahasa Inggris. Jenis ini sangat efektif untuk melatih listening comprehension, memperkaya kosakata,

serta meningkatkan kemampuan memahami alur cerita dan struktur bahasa.

4) Podcast Edukatif Tematik (Topic-Based Educational Podcast)

Podcast ini membahas topik tertentu seperti teknologi, budaya, lingkungan, pendidikan, atau motivasi. Jenis ini membantu siswa mempelajari kosakata akademik, memahami teks informatif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam bahasa Inggris.

5) Podcast Wawancara (Interview Podcast)

Podcast wawancara menampilkan percakapan antara host dan narasumber tentang berbagai topik. Jenis ini membantu siswa memahami variasi aksen, gaya berbicara, serta strategi komunikasi dalam interaksi nyata.

6) Podcast Diskusi dan Opini (Discussion Podcast)

Podcast ini berisi diskusi tentang isu tertentu yang melibatkan argumen dan opini. Jenis ini sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir kritis, memahami ekspresi pendapat, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis argumentatif.

7) Podcast Berbasis Pronunciation dan Listening Practice

Jenis podcast ini fokus pada pelatihan pelafalan, intonasi, serta latihan listening intensif. Biasanya disertai latihan pengulangan, minimal pairs, atau aktivitas shadowing untuk meningkatkan kejelasan berbicara siswa.

8) Podcast Buatan Siswa (Student-Generated Podcast)

Podcast ini dibuat oleh siswa sebagai proyek pembelajaran. Jenis ini tidak hanya melatih listening dan speaking, tetapi juga writing, kreativitas, dan kolaborasi. Siswa dapat membuat podcast berupa cerita, wawancara, atau presentasi topik tertentu.

9) Podcast Berbasis Vocabulary Building

Jenis podcast ini secara khusus dirancang untuk memperkaya kosakata siswa melalui tema tertentu,

seperti travel, business, daily activities, atau academic words. Biasanya setiap episode memperkenalkan kata baru, arti, contoh kalimat, serta cara penggunaannya dalam konteks nyata. Podcast ini sangat efektif untuk meningkatkan perbendaharaan kata secara bertahap dan kontekstual.

10) Podcast Grammar Focused

Podcast ini berfokus pada penjelasan tata bahasa Inggris, seperti tenses, sentence structure, prepositions, atau conditional sentences. Penyajiannya biasanya sederhana dan disertai contoh penggunaan dalam percakapan sehari-hari sehingga membantu siswa memahami grammar secara praktis, bukan hanya teoritis.

11) Podcast Berbasis Culture and Cross-Cultural Communication

Jenis ini membahas budaya negara-negara berbahasa Inggris, kebiasaan sosial, tradisi, atau perbedaan komunikasi antarbudaya. Podcast ini membantu siswa memahami konteks penggunaan bahasa, meningkatkan cultural awareness, serta mengembangkan kemampuan komunikasi lintas budaya.

12) Podcast Motivational dan Personal Development

Podcast ini berisi cerita inspiratif, pengalaman hidup, tips belajar, atau pengembangan diri dalam bahasa Inggris. Jenis ini tidak hanya melatih listening tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta memperkenalkan ekspresi bahasa yang bersifat reflektif dan persuasif.

13) Podcast Berbasis News dan Current Issues

Podcast ini menyajikan berita atau isu aktual dalam bahasa Inggris yang disederhanakan untuk pembelajaran. Jenis ini membantu siswa memahami bahasa formal, kosakata akademik, serta meningkatkan kemampuan memahami informasi faktual dan berpikir kritis.

Dengan berbagai jenis tersebut, podcast dapat dimanfaatkan secara fleksibel untuk mendukung

pembelajaran bahasa Inggris yang integratif, autentik, dan sesuai dengan kebutuhan Digital Native.

d. Strategi Pemanfaatan Podcast dalam Kegiatan Pembelajaran

Podcast dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran bahasa Inggris apabila dirancang dengan strategi yang terstruktur dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan podcast tidak hanya berfungsi sebagai media listening, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan bahasa lainnya seperti speaking, reading, dan writing. Oleh karena itu, guru perlu mengatur tahapan pembelajaran yang sistematis, mulai dari kegiatan sebelum mendengarkan, saat mendengarkan, hingga setelah mendengarkan, serta memanfaatkan platform digital sebagai pendukung. Dengan strategi yang tepat, podcast dapat menciptakan pembelajaran yang autentik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar digital native.

1) Pre-Listening Activity

Pre-listening activity merupakan tahap persiapan sebelum siswa mendengarkan podcast. Pada tahap ini, guru membantu siswa membangun konteks agar mereka lebih siap memahami isi audio. Guru dapat memperkenalkan topik yang akan dibahas, menjelaskan kosakata kunci, serta memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan isi podcast. Strategi ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa (background knowledge) sehingga proses memahami informasi menjadi lebih mudah dan terarah. Misalnya, sebelum mendengarkan podcast tentang "Healthy Lifestyle," guru dapat menanyakan kebiasaan hidup sehat siswa dan memperkenalkan kosakata seperti "exercise," "nutrition," dan "balanced diet."

2) While-Listening Activity

While-listening activity dilakukan saat siswa sedang mendengarkan podcast. Pada tahap ini, siswa diberikan tugas yang mendorong mereka untuk

fokus pada isi audio dan memahami informasi secara aktif. Kegiatan yang dapat dilakukan antara lain menjawab pertanyaan pemahaman, mengisi lembar kerja, mencatat ide utama, atau mengidentifikasi informasi spesifik. Strategi ini membantu siswa mengembangkan keterampilan listening comprehension serta melatih konsentrasi dalam memahami bahasa lisan. Contohnya, siswa diminta mengisi tabel berisi “main idea” dan “supporting details” selama mendengarkan podcast tentang “Daily School Activities.”

3) Post-Listening Activity

Post-listening activity merupakan kegiatan lanjutan setelah siswa selesai mendengarkan podcast. Tahap ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman, mendorong refleksi, serta mengintegrasikan keterampilan bahasa lainnya. Guru dapat meminta siswa berdiskusi tentang isi podcast, membuat ringkasan, menuliskan pendapat, atau melakukan role-play berdasarkan topik yang didengar. Kegiatan ini membantu siswa mengolah informasi secara lebih kritis dan meningkatkan kemampuan speaking maupun writing. Misalnya, setelah mendengarkan podcast tentang “Environmental Problems,” siswa diminta menulis solusi yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah.

4) Integration with Other Skills

Podcast tidak hanya digunakan untuk melatih listening, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan keterampilan bahasa lainnya, seperti reading, speaking, dan writing. Guru dapat menggabungkan aktivitas mendengarkan dengan membaca transkrip podcast, berdiskusi secara lisan, atau menulis refleksi. Integrasi ini membuat pembelajaran lebih komprehensif dan bermakna karena siswa menggunakan bahasa secara terpadu. Contohnya, siswa membaca transkrip podcast terlebih dahulu, kemudian mendiskusikan isi, dan akhirnya menulis ringkasan atau opini tentang topik tersebut.

5) Use of Digital Platforms

Pemanfaatan platform digital merupakan strategi penting dalam penggunaan podcast di era pembelajaran modern. Guru dapat membagikan podcast melalui Learning Management System (LMS), platform streaming audio, atau media sosial edukatif. Selain itu, tugas, diskusi, serta umpan balik dapat dilakukan secara daring sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan interaktif. Strategi ini juga memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan mengulang audio sesuai kebutuhan mereka. Misalnya, guru mengunggah podcast ke LMS, lalu siswa diminta mengirimkan ringkasan dan komentar melalui forum diskusi online.

6) Repeated Listening Strategy (Strategi Mendengarkan Berulang)

Strategi ini mendorong siswa untuk mendengarkan podcast lebih dari satu kali dengan tujuan yang berbeda pada setiap tahap. Pada pemutaran pertama, siswa fokus memahami ide umum (gist). Pada pemutaran kedua, mereka mencari informasi spesifik, dan pada pemutaran ketiga mereka dapat memperhatikan pronunciation, intonasi, atau kosakata baru. Pendekatan ini membantu meningkatkan pemahaman secara bertahap serta mengurangi kecemasan saat menghadapi listening. Contoh: Siswa mendengarkan podcast tentang "School Rules" tiga kali: pertama untuk memahami topik, kedua untuk mencatat aturan yang disebutkan, dan ketiga untuk menirukan pelafalan.

7) Shadowing Technique

Shadowing merupakan strategi di mana siswa mendengarkan podcast sambil menirukan ucapan pembicara secara langsung atau dengan jeda singkat. Teknik ini sangat efektif untuk melatih pronunciation, fluency, dan intonation karena siswa belajar meniru pola bahasa autentik. Selain itu, shadowing juga meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara. Contoh: Siswa memutar podcast

percakapan “Ordering Food” lalu menirukan dialog secara langsung mengikuti suara pembicara.

8) Note-Taking Strategy

Strategi ini melatih siswa mencatat informasi penting selama mendengarkan podcast. Catatan dapat berupa kata kunci, ide utama, atau detail penting. Kegiatan ini membantu meningkatkan kemampuan listening comprehension sekaligus melatih keterampilan akademik seperti summarizing dan organizing ideas. Contoh: Saat mendengarkan podcast tentang “Global Warming,” siswa membuat mind map berisi penyebab, dampak, dan solusi.

9) Task-Based Listening Strategy

Dalam strategi ini, podcast digunakan sebagai bagian dari tugas komunikatif yang memiliki tujuan nyata. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga menyelesaikan tugas tertentu setelahnya, seperti membuat laporan, menyusun dialog, atau memecahkan masalah berdasarkan isi podcast. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual. Contoh: Setelah mendengarkan podcast tentang “Travel Tips,” siswa diminta membuat rencana perjalanan dalam bahasa Inggris.

10) Collaborative Listening Strategy

Strategi kolaboratif melibatkan kerja kelompok dalam memahami isi podcast. Siswa dapat berdiskusi, berbagi catatan, atau menyusun kesimpulan bersama. Pendekatan ini membantu meningkatkan pemahaman karena siswa saling melengkapi informasi yang mereka tangkap. Selain itu, strategi ini juga melatih keterampilan komunikasi dan kerja tim. Contoh: Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendiskusikan isi podcast “Healthy Eating Habits” dan membuat poster bersama.

11) Podcast-Based Speaking Follow-Up

Strategi ini menekankan penggunaan podcast sebagai stimulus untuk aktivitas speaking lanjutan.

Setelah mendengarkan, siswa diminta merespons isi podcast melalui diskusi, presentasi, atau role-play. Pendekatan ini membantu mengintegrasikan listening dengan speaking secara natural. Contoh: Setelah mendengarkan podcast tentang “Job Interviews,” siswa melakukan role-play simulasi wawancara kerja.

12) Reflective Listening Strategy

Strategi reflektif mendorong siswa untuk menuliskan atau menyampaikan pendapat pribadi tentang isi podcast. Kegiatan ini membantu mengembangkan critical thinking serta kemampuan mengekspresikan ide secara tertulis maupun lisan. Contoh: Siswa menulis refleksi tentang pelajaran yang diperoleh dari podcast “Motivation for Students.”

e. Pembuatan Podcast sebagai Proyek Bahasa Inggris Siswa

Pembuatan podcast oleh siswa merupakan bentuk pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa secara terpadu.

- **Perencanaan Konten**

Tahap perencanaan konten merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pembuatan podcast. Pada tahap ini, siswa menentukan topik yang akan dibahas, tujuan komunikasi, serta sasaran pendengar (audiens). Selain itu, siswa juga menyusun kerangka isi, membuat naskah (script), menentukan pembagian peran jika bekerja dalam kelompok, serta menyiapkan kosakata dan ungkapan yang relevan. Proses ini membantu siswa melatih keterampilan membaca dan menulis karena mereka perlu mencari informasi, memahami referensi, dan menyusun teks secara sistematis.

Contoh: Siswa merencanakan podcast dengan tema atau topik tertentu dengan membagi bagian pembicaraan menjadi pembukaan, isi tips kesehatan, dan penutup.

- **Produksi Podcast**

Tahap produksi adalah proses pembuatan rekaman audio podcast. Pada tahap ini, siswa menggunakan perangkat digital seperti ponsel, laptop, atau aplikasi perekam suara untuk merekam pembicaraan. Setelah itu, siswa melakukan proses penyuntingan (editing) seperti menghilangkan kesalahan, memperbaiki kualitas suara, menambahkan musik latar, atau menyusun urutan audio agar lebih menarik. Tahap ini sangat efektif untuk melatih keterampilan speaking, terutama dalam hal pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, serta kepercayaan diri.

Contoh: Siswa merekam percakapan dua orang tentang kemudian mengeditnya menggunakan aplikasi perekam audio sederhana.

- **Publikasi dan Presentasi**

Setelah podcast selesai dibuat, tahap berikutnya adalah publikasi dan presentasi. Podcast dapat diunggah ke platform digital pembelajaran, dibagikan melalui kelas daring, atau diputarkan langsung di kelas. Pada tahap ini, siswa juga mempresentasikan hasil karya mereka, menjelaskan isi podcast, serta menerima pertanyaan atau tanggapan dari guru dan teman sekelas. Proses ini membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara, komunikasi interpersonal, serta rasa tanggung jawab terhadap hasil karya mereka.

Contoh: Kelompok siswa memutar podcast mereka di kelas, lalu menjelaskan pesan utama dan menjawab pertanyaan dari teman.

- **Evaluasi dan Refleksi**

Tahap evaluasi dan refleksi bertujuan untuk menilai kualitas proses dan hasil pembelajaran. Guru dapat memberikan penilaian berdasarkan aspek kebahasaan (grammar, pronunciation, vocabulary), isi materi, kreativitas, serta kerja sama tim. Sementara itu, siswa melakukan refleksi dengan

menuliskan pengalaman mereka selama proses pembuatan podcast, kesulitan yang dihadapi, serta hal yang telah mereka pelajari. Tahap ini membantu siswa mengembangkan kesadaran belajar (metacognitive awareness) dan meningkatkan kemampuan mereka di masa mendatang.

Contoh: Siswa menulis refleksi tentang tantangan saat merekam podcast, seperti kesulitan pelafalan atau kerja sama tim.

Melalui proyek pembuatan podcast, siswa tidak hanya melatih keterampilan bahasa Inggris secara terpadu (listening, speaking, reading, dan writing), tetapi juga mengembangkan kreativitas, literasi digital, kemampuan kolaborasi, serta keterampilan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di era digital.

2. Vlog

a. Definisi dan Konsep Vlog dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Vlog adalah kegiatan blogging seperti biasanya, tetapi yang membedakan adalah menggunakan video (Wibowo & Romiyatun, 2025). Vlog adalah jenis konten yang sangat populer di kalangan audiens muda, terutama di platform seperti YouTube, Instagram, atau TikTok. Format vlog memberi audiens kesempatan untuk melihat kehidupan kreator secara lebih personal (Suryana, 2025).

Vlog (video blog) merupakan media digital berbentuk video yang berisi rekaman kegiatan, pengalaman, opini, atau informasi yang disampaikan secara visual dan lisan (Fitria, 2022a). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, vlog digunakan sebagai sarana praktik komunikasi autentik yang memungkinkan siswa mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman menggunakan bahasa target secara nyata.

Konsep penggunaan vlog dalam pembelajaran bahasa Inggris berlandaskan pada pendekatan student-centered learning dan project-based learning, di mana siswa menjadi produsen konten sekaligus pengguna

bahasa (Fitria et al., 2022). Melalui vlog, siswa tidak hanya berlatih berbicara, tetapi juga merencanakan pesan, menyusun naskah, serta menyampaikan informasi secara komunikatif dan kreatif.

b. Manfaat Vlog untuk Keterampilan Bahasa Inggris (Listening, Speaking, Reading dan Writing)

Vlog memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena mampu mengembangkan keterampilan bahasa secara terpadu. Melalui aktivitas menonton maupun membuat vlog, siswa terlibat dalam proses memahami, memproduksi, serta mengolah bahasa dalam konteks yang nyata dan komunikatif. Vlog menghadirkan kombinasi unsur visual, audio, dan teks yang membantu siswa melatih listening, speaking, reading, dan writing secara bersamaan. Oleh karena itu, pemanfaatan vlog dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, autentik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar di era digital.

1) Listening

Vlog membantu siswa mengembangkan keterampilan menyimak karena mereka terpapar bahasa Inggris yang digunakan secara autentik dalam situasi nyata. Melalui vlog, siswa dapat mendengar berbagai variasi aksen, intonasi, kecepatan bicara, serta ekspresi natural yang sering digunakan penutur asli. Selain itu, adanya unsur visual seperti gerakan, ekspresi wajah, dan konteks situasi membantu siswa memahami makna secara lebih mudah meskipun belum mengerti semua kata. Kombinasi audio dan visual ini membuat proses memahami bahasa menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Contoh: Siswa menonton vlog tentang daily routines, kemudian menjawab pertanyaan pemahaman seperti ide utama, detail informasi, dan ungkapan yang digunakan dalam video.

Selain menonton vlog tentang daily routines, siswa juga dapat dilatih menyimak melalui berbagai jenis vlog yang menampilkan situasi nyata. Misalnya,

siswa menonton vlog perjalanan (travel vlog) yang menampilkan percakapan di bandara atau hotel, lalu diminta mencatat ungkapan penting yang mereka dengar. Contoh lainnya, siswa menonton vlog tutorial memasak dalam bahasa Inggris dan mengisi lembar kerja berisi urutan langkah yang disebutkan dalam video. Kegiatan ini membantu siswa melatih kemampuan memahami informasi spesifik serta meningkatkan kemampuan menangkap makna dari konteks visual dan audio.

2) Speaking

Vlog merupakan media yang sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara karena siswa harus menyampaikan ide secara langsung menggunakan bahasa Inggris. Dalam proses pembuatan vlog, siswa belajar mengatur alur pembicaraan, memilih kosakata yang tepat, serta berbicara dengan jelas dan percaya diri. Aktivitas ini juga membantu meningkatkan pelafalan (pronunciation), kelancaran (fluency), serta kemampuan menyampaikan pesan secara komunikatif. Selain itu, siswa dapat menonton ulang hasil rekaman mereka untuk melakukan evaluasi diri dan memperbaiki kesalahan bahasa.

Contoh: Siswa membuat vlog berjudul “My Weekend Activities” dengan menceritakan pengalaman menggunakan bentuk kalimat past tense secara lisan.

Untuk melatih speaking, siswa dapat membuat vlog berbentuk self-introduction yang berisi informasi tentang diri mereka, hobi, dan cita-cita dalam bahasa Inggris. Contoh lain, siswa membuat vlog review tempat favorit di sekolah, seperti perpustakaan atau kantin, dengan mendeskripsikan fasilitas dan alasan mereka menyukainya. Aktivitas ini melatih kemampuan berbicara secara spontan, penggunaan kosakata deskriptif, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara lisan.

3) Reading

Keterampilan membaca juga terlibat dalam penggunaan vlog, terutama pada tahap persiapan sebelum pembuatan video. Siswa perlu membaca referensi, contoh teks, skrip dialog, atau subtitle video untuk memahami struktur bahasa dan penggunaan kosakata yang tepat. Aktivitas membaca ini membantu siswa memperoleh model bahasa yang benar serta memperluas pemahaman terhadap konteks penggunaan kata dan ungkapan. Dengan demikian, reading menjadi bagian penting dalam proses produksi vlog yang berkualitas.

Contoh: Siswa membaca contoh dialog percakapan di restoran sebelum membuat vlog simulasi percakapan antara pelanggan dan pelayan.

Dalam kegiatan reading, siswa dapat diminta membaca subtitle vlog edukatif tentang budaya atau kebiasaan masyarakat di negara berbahasa Inggris, kemudian menjawab pertanyaan pemahaman berdasarkan teks tersebut. Contoh lainnya, siswa membaca artikel pendek sebagai referensi sebelum membuat vlog tentang topik tertentu, seperti healthy lifestyle atau environmental awareness. Kegiatan ini membantu siswa memahami struktur bahasa serta memperkaya kosakata sebelum mereka memproduksi bahasa sendiri.

4) Writing

Menulis merupakan tahap fundamental dalam pembuatan vlog karena siswa perlu merencanakan isi video melalui outline, skrip, atau catatan poin penting. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menyusun ide secara runtut, menggunakan struktur kalimat yang tepat, serta memilih kosakata yang sesuai dengan tujuan komunikasi. Selain itu, siswa juga dapat menulis deskripsi video, caption, atau refleksi setelah proses pembuatan vlog. Dengan demikian, vlog tidak hanya melatih keterampilan lisan, tetapi juga memperkuat kemampuan menulis secara terpadu.

Contoh: Siswa menulis naskah vlog “How to Make Fried Rice” yang berisi langkah-langkah prosedur sebelum melakukan proses rekaman.

Untuk keterampilan writing, siswa dapat diminta menulis outline vlog yang berisi pembukaan, isi, dan penutup sebelum melakukan rekaman. Contoh lain, setelah menonton vlog tertentu, siswa menulis ringkasan atau refleksi tentang isi video dalam bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga dapat menulis komentar atau pertanyaan pada vlog teman sekelas sebagai bagian dari kegiatan peer feedback. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis secara terstruktur serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam bahasa Inggris.

c. Jenis Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Vlog

Vlog dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang variatif dan komunikatif karena memungkinkan siswa menggunakan bahasa dalam konteks nyata. Melalui berbagai jenis aktivitas vlog, siswa tidak hanya berlatih berbicara, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan bahasa lainnya secara terpadu. Setiap jenis vlog memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda, mulai dari mendeskripsikan, menceritakan, hingga menyampaikan pendapat secara lisan.

1) Daily Activity Vlog

Daily activity vlog merupakan aktivitas di mana siswa merekam kegiatan sehari-hari menggunakan bahasa Inggris. Jenis vlog ini membantu siswa mempraktikkan penggunaan kosakata dan struktur kalimat yang berkaitan dengan rutinitas harian, seperti present tense, time expressions, dan action verbs. Selain itu, aktivitas ini meningkatkan kelancaran berbicara karena siswa menyampaikan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Contoh: Siswa membuat vlog berjudul “My Morning Routine” yang menjelaskan kegiatan dari bangun tidur hingga berangkat sekolah.

2) Descriptive Vlog

Descriptive vlog berfokus pada kemampuan siswa dalam mendeskripsikan objek, tempat, atau orang secara rinci. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kosakata deskriptif, penggunaan adjective, serta kemampuan menyusun kalimat yang jelas dan sistematis. Selain itu, siswa juga belajar mengorganisasi ide secara logis saat menjelaskan sesuatu.

Contoh: Siswa membuat vlog yang mendeskripsikan sekolah mereka atau tempat wisata lokal dengan menjelaskan fasilitas, suasana, dan keunikan tempat tersebut.

3) Instructional Vlog

Instructional vlog merupakan aktivitas vlog yang berisi tutorial atau langkah-langkah melakukan suatu kegiatan. Jenis ini membantu siswa mempelajari penggunaan imperative sentences, sequencing words (first, next, then), serta kosakata prosedural. Aktivitas ini juga melatih kemampuan menjelaskan secara runtut dan jelas.

Contoh: Siswa membuat vlog “How to Make a Cup of Coffee” atau tutorial memasak makanan sederhana.

4) Interview Vlog

Interview vlog melibatkan kegiatan wawancara antara siswa dengan teman, guru, atau anggota keluarga menggunakan bahasa Inggris. Aktivitas ini melatih keterampilan bertanya dan menjawab, kemampuan mendengarkan secara aktif, serta penggunaan ekspresi komunikasi interpersonal. Selain itu, siswa belajar menjaga alur percakapan secara natural.

Contoh: Siswa membuat vlog wawancara tentang hobi, pengalaman belajar bahasa Inggris, atau cita-cita masa depan.

5) Storytelling Vlog

Storytelling vlog berfokus pada kemampuan siswa dalam menceritakan pengalaman pribadi, peristiwa, atau cerita imajinatif. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan narasi, penggunaan

past tense, serta keterampilan menyusun alur cerita yang menarik. Selain itu, siswa juga belajar menggunakan ekspresi emosional dan intonasi yang tepat.

Contoh: Siswa membuat vlog berjudul “My Memorable Holiday” yang menceritakan pengalaman liburan mereka.

6) Opinion Vlog

Opinion vlog merupakan aktivitas di mana siswa menyampaikan pendapat atau pandangan mereka tentang suatu isu atau topik tertentu. Jenis ini melatih kemampuan berpikir kritis, penggunaan ekspresi argumentatif, serta keterampilan berbicara secara persuasif. Aktivitas ini juga membantu siswa belajar menyampaikan ide secara sistematis dan meyakinkan.

Contoh: Siswa membuat vlog yang berisi opini tentang penggunaan media sosial bagi pelajar atau pentingnya belajar bahasa Inggris di era global.

7) Reflective Vlog (Vlog Refleksi Pembelajaran)

Reflective vlog merupakan aktivitas di mana siswa merekam refleksi tentang pengalaman belajar mereka menggunakan bahasa Inggris. Jenis ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menyampaikan perasaan, opini, dan evaluasi diri secara lisan. Selain itu, kegiatan ini melatih penggunaan ekspresi reflektif seperti *I learned that...*, *I found it difficult...*, dan *I enjoyed...*

Contoh: Siswa membuat vlog refleksi setelah menyelesaikan proyek bahasa Inggris dengan judul “What I Learned from This English Project.”

8) Cultural Vlog (Vlog Budaya)

Cultural vlog berfokus pada pengenalan budaya lokal maupun budaya negara berbahasa Inggris. Aktivitas ini membantu siswa memperluas wawasan lintas budaya sekaligus mempraktikkan kosakata dan ekspresi terkait budaya, tradisi, dan kehidupan sosial. Selain itu, jenis vlog ini meningkatkan kemampuan deskriptif dan informatif siswa.

Contoh: Siswa membuat vlog tentang tradisi lokal, makanan khas daerah, atau perbandingan budaya Indonesia dan negara lain.

9) Review Vlog (Vlog Ulasan)

Review vlog merupakan aktivitas di mana siswa memberikan ulasan terhadap suatu objek, seperti buku, film, tempat, atau aplikasi. Jenis ini membantu siswa melatih kemampuan menyampaikan pendapat, alasan, serta penggunaan bahasa evaluatif seperti *interesting*, *useful*, *boring*, atau *recommended*.

Contoh: Siswa membuat vlog review tentang film favorit atau buku cerita bahasa Inggris yang pernah mereka baca.

10) Problem-Solution Vlog

Jenis vlog ini menuntut siswa menjelaskan suatu masalah dan memberikan solusi dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir kritis, penggunaan ekspresi sebab-akibat, serta keterampilan berbicara argumentatif.

Contoh: Siswa membuat vlog tentang masalah sampah di sekolah dan menawarkan solusi yang dapat dilakukan siswa.

11) Collaborative Group Vlog

Collaborative vlog dilakukan secara kelompok, di mana setiap anggota memiliki peran tertentu, seperti *narrator*, *interviewer*, atau *editor*. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta penggunaan bahasa Inggris dalam interaksi sosial.

Contoh: Kelompok siswa membuat vlog proyek bertema “*Our School Environment*.”

12) Role-Play Vlog (Vlog Bermain Peran)

Role-play vlog melibatkan siswa dalam simulasi situasi komunikasi nyata, seperti percakapan di restoran, bandara, atau tempat kerja. Aktivitas ini sangat efektif untuk melatih keterampilan *speaking*, penggunaan ungkapan fungsional, dan kepercayaan diri.

Contoh: Siswa membuat vlog role-play percakapan antara pelanggan dan pelayan di restoran.

d. Strategi Implementasi Vlog dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pemanfaatan vlog dalam pembelajaran bahasa Inggris memerlukan strategi yang terencana agar kegiatan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bahasa. Guru perlu mengarahkan siswa mulai dari tahap persiapan, proses produksi, hingga refleksi hasil belajar. Dengan strategi yang tepat, vlog dapat menjadi media yang efektif untuk melatih keterampilan berbahasa secara terpadu, meningkatkan kreativitas, serta membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.

1) Perencanaan yang Terstruktur

Perencanaan yang terstruktur merupakan tahap awal yang sangat penting dalam implementasi vlog. Pada tahap ini, guru menentukan tujuan pembelajaran, topik vlog, durasi video, serta kriteria penilaian yang jelas. Panduan ini membantu siswa memahami arah tugas sehingga mereka dapat fokus pada penggunaan bahasa Inggris yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, perencanaan yang baik juga mencegah siswa kebingungan saat memulai proyek.

Contoh: Guru memberikan tema “Describing Your Favorite Place” lengkap dengan rubrik penilaian yang mencakup pronunciation, vocabulary, fluency, dan content.

2) Penyusunan Skrip

Sebelum melakukan rekaman, siswa perlu menyusun outline atau skrip sebagai panduan berbicara. Kegiatan ini membantu siswa merencanakan ide, memilih kosakata yang tepat, serta menghindari kesalahan struktur kalimat. Penyusunan skrip juga melatih keterampilan writing karena siswa harus mengorganisasi gagasan secara sistematis.

Contoh: Siswa menulis skrip vlog berjudul “My Daily School Activities” yang memuat pembukaan, isi, dan penutup sebelum proses rekaman.

3) Pendampingan Selama Produksi

Selama proses pembuatan vlog, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan teknis maupun bahasa. Guru dapat membantu siswa memperbaiki pelafalan, memberikan saran penggunaan ekspresi yang lebih natural, serta membimbing teknik penyampaian agar lebih jelas dan komunikatif. Pendampingan ini penting untuk memastikan kualitas bahasa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Contoh: Guru memberikan latihan pronunciation sebelum siswa merekam bagian dialog dalam vlog.

4) Kolaborasi Kelompok

Implementasi vlog dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Kegiatan kelompok memungkinkan siswa saling berdiskusi, bertukar ide, serta berlatih komunikasi dalam bahasa Inggris selama proses produksi. Selain itu, kerja kelompok juga mengembangkan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kemampuan kolaboratif.

Contoh: Dalam kelompok, satu siswa menjadi narrator, yang lain menjadi interviewer, dan anggota lain bertugas sebagai editor video.

5) Pemanfaatan Platform Digital

Vlog dapat dibagikan melalui berbagai platform digital pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan interaktif. Guru dapat mengunggah video siswa, memberikan komentar, serta memfasilitasi diskusi daring antar siswa. Strategi ini juga memungkinkan siswa mengakses karya teman sebagai sumber belajar tambahan.

Contoh: Siswa mengunggah vlog ke platform kelas daring, lalu teman-teman memberikan feedback menggunakan bahasa Inggris.

6) Refleksi Pembelajaran

Tahap refleksi bertujuan membantu siswa mengevaluasi proses dan hasil belajar mereka

setelah membuat vlog. Guru dapat meminta siswa menuliskan pengalaman, kesulitan yang dihadapi, serta keterampilan yang mereka kembangkan selama proyek. Refleksi ini mendorong kesadaran belajar (metacognition) dan membantu siswa meningkatkan performa pada tugas berikutnya.

Contoh: Siswa menulis refleksi singkat tentang kesulitan pronunciation yang mereka alami dan strategi yang digunakan untuk mengatasinya.

e. Pembuatan Vlog sebagai Proyek Bahasa Inggris Siswa

Pembuatan vlog oleh siswa merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis proyek yang efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara terpadu. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya berlatih menggunakan bahasa dalam konteks nyata, tetapi juga mengembangkan kreativitas, literasi digital, kemampuan komunikasi, serta kepercayaan diri. Proyek vlog mendorong siswa untuk belajar secara aktif karena mereka terlibat langsung dalam proses perencanaan, produksi, hingga evaluasi hasil karya. Berikut tahapan pembuatan vlog sebagai proyek pembelajaran bahasa Inggris:

1) Perencanaan Konten Vlog

Tahap awal dimulai dengan perencanaan konten. Pada tahap ini, siswa menentukan topik vlog, tujuan komunikasi, target audiens, serta format video yang akan dibuat. Guru dapat memberikan tema tertentu agar sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa. Siswa juga menyusun ide utama, alur penyampaian, serta kosakata yang akan digunakan. Contoh: Siswa memilih tema atau topik yang dipilih dan merencanakan isi vlog berupa deskripsi dan alasan menyukainya atau melakukannya.

2) Penyusunan Skrip dan Struktur

Setelah menentukan topik, siswa menyusun outline atau skrip vlog. Kegiatan ini penting untuk melatih keterampilan writing karena siswa harus mengorganisasi ide secara sistematis dan

menggunakan struktur bahasa yang tepat. Skrip biasanya terdiri dari pembukaan, isi, dan penutup. Contoh: Siswa menulis skrip vlog yang mencakup berbagai hak terkait tema atau topik.

3) Produksi dan Rekaman Video

Pada tahap produksi, siswa merekam vlog menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau kamera. Mereka mempraktikkan keterampilan speaking dengan memperhatikan pelafalan, intonasi, ekspresi, dan kelancaran berbicara. Proses ini membantu siswa menggunakan bahasa Inggris secara nyata dan komunikatif.

Contoh: Siswa merekam vlog di lingkungan sekolah sambil menjelaskan fasilitas sekolah dalam bahasa Inggris.

4) Pengeditan dan Penyempurnaan

Setelah proses rekaman, siswa melakukan editing untuk memperbaiki kualitas video. Mereka dapat menambahkan subtitle, teks, musik latar, atau efek visual agar vlog lebih menarik dan mudah dipahami. Tahap ini juga melatih keterampilan literasi digital siswa.

Contoh: Siswa menambahkan subtitle bahasa Inggris pada vlog untuk membantu pemahaman penonton.

5) Publikasi dan Presentasi

Vlog yang telah selesai kemudian dipublikasikan melalui platform pembelajaran digital atau dipresentasikan di kelas. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi karya, mendapatkan umpan balik, serta belajar dari hasil pekerjaan teman.

Contoh: Siswa mengunggah vlog ke platform kelas daring dan melakukan sesi tanya jawab setelah presentasi.

6) Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Guru menilai aspek bahasa, isi, kreativitas, dan teknik penyampaian, sedangkan siswa merefleksikan pengalaman mereka selama proses pembuatan vlog.

Refleksi membantu siswa menyadari perkembangan kemampuan serta memperbaiki kekurangan di masa depan.

Contoh: Siswa menulis refleksi tentang kesulitan yang dialami dalam pronunciation dan cara mengatasinya.

Melalui proyek vlog, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris secara teoritis, tetapi juga menggunakannya dalam situasi autentik. Kegiatan ini menjadikan pembelajaran lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan relevan dengan karakteristik pembelajar di era digital.

3. Digital Storytelling

a. Definisi dan Konsep Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Digital storytelling adalah kegiatan menceritakan kisah dengan memanfaatkan teknologi digital yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan musik (Fitria & Afdaleni, 2025b). Digital Storytelling menghadirkan cerita dalam bentuk multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang membuat pengalaman belajar lebih imersif (Nurjanah et al., 2025).

Model pembelajaran digital storytelling mengintegrasikan teknologi digital dengan seni bercerita sebagai strategi pembelajaran inovatif (Mangoki et al., 2026). Peserta didik diajak untuk menyusun dan menyampaikan cerita dalam bentuk digital, seperti video narasi, presentasi interaktif, atau podcast edukatif. peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi. Model ini sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik dan membuat pembelajaran lebih personal dan reflektif.

Konsep utama digital storytelling berfokus pada pembelajaran yang bersifat multimodal, yaitu memadukan berbagai bentuk komunikasi visual dan

verbal. Pendekatan ini membuat siswa tidak hanya belajar struktur bahasa, tetapi juga memahami bagaimana bahasa digunakan secara kontekstual, komunikatif, dan ekspresif. Selain itu, digital storytelling mendorong siswa menjadi pembelajar aktif karena mereka terlibat dalam proses merancang cerita, menulis naskah, merekam narasi, hingga mempresentasikan hasil karya.

Dengan demikian, digital storytelling tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, digital storytelling digunakan sebagai media untuk membantu siswa menyampaikan ide, pengalaman, atau imajinasi mereka secara kreatif menggunakan bahasa Inggris.

b. Manfaat Digital Storytelling untuk Keterampilan Bahasa Inggris (Listening, Speaking, Reading dan Writing)

Digital storytelling memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan keterampilan bahasa Inggris secara terpadu. Melalui kombinasi teks, audio, visual, dan narasi, siswa tidak hanya belajar memahami bahasa, tetapi juga memproduksi bahasa secara aktif. Pendekatan ini memungkinkan integrasi keempat keterampilan berbahasa sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, komunikatif, dan bermakna.

1) Listening

Digital storytelling membantu siswa melatih kemampuan menyimak melalui aktivitas mendengarkan narasi, dialog, dan audio cerita. Siswa belajar mengenali pengucapan, intonasi, ritme, serta ekspresi emosional dalam bahasa lisan. Selain itu, dukungan visual seperti gambar dan animasi membantu siswa memahami makna secara lebih mudah karena mereka dapat mengaitkan suara dengan konteks visual. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan memahami ide utama dan informasi detail dalam cerita.

Contoh: Siswa mendengarkan cerita digital tentang “The Lion and the Mouse,” kemudian menjawab pertanyaan pemahaman atau mengidentifikasi pesan moral cerita.

2) Speaking

Digital storytelling sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara karena siswa harus merekam narasi cerita menggunakan bahasa Inggris. Dalam proses ini, siswa belajar mengucapkan kata dengan jelas, menggunakan intonasi yang tepat, serta berbicara dengan lebih percaya diri. Aktivitas ini juga membantu meningkatkan kelancaran (fluency), ketepatan pelafalan (pronunciation), dan kemampuan mengekspresikan ide secara lisan. Selain itu, siswa dapat mengulang rekaman hingga mencapai hasil yang lebih baik, sehingga proses belajar menjadi reflektif dan bertahap.

Contoh: Siswa merekam narasi cerita pengalaman liburan mereka dan menambahkan ekspresi emosional saat menceritakan bagian yang menarik.

3) Reading

Sebelum membuat digital storytelling, siswa perlu membaca berbagai sumber seperti teks cerita, contoh narasi, atau referensi kosakata. Proses membaca ini membantu siswa memahami struktur teks naratif, penggunaan tata bahasa, serta pola pengembangan alur cerita. Selain itu, kegiatan membaca juga memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan memahami isi teks secara kritis. Dengan demikian, reading menjadi tahap penting yang mendukung kualitas cerita digital yang dihasilkan siswa.

Contoh: Siswa membaca cerita pendek tentang persahabatan, kemudian menganalisis alur cerita sebelum membuat versi digitalnya.

4) Writing

Writing merupakan tahap utama dalam digital storytelling karena siswa harus menyusun naskah cerita secara sistematis. Mereka belajar

mengembangkan ide, menyusun alur, menulis dialog, serta menggunakan tata bahasa yang tepat. Proses ini melatih kemampuan menulis naratif, koheisi dan koherensi teks, serta kreativitas dalam mengekspresikan gagasan. Selain itu, siswa juga belajar melakukan revisi dan penyuntingan untuk meningkatkan kualitas tulisan mereka.

Contoh: Siswa menulis cerita pendek berjudul “My Childhood Memory,” kemudian mengeditnya sebelum mengubahnya menjadi cerita digital dengan audio dan visual.

c. Jenis Aktivitas Digital Storytelling di Kelas Bahasa Inggris

Digital storytelling dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan kreatif. Melalui beragam jenis kegiatan, siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta literasi digital. Berikut penjelasan masing-masing jenis aktivitas:

1) Personal Narrative Story

Aktivitas ini mendorong siswa untuk membuat cerita digital berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Kegiatan ini membantu siswa menggunakan bahasa secara autentik karena mereka menceritakan hal yang benar-benar mereka alami. Selain itu, aktivitas ini melatih kemampuan menulis naratif, berbicara, serta mengekspresikan emosi dan pendapat secara natural.

Contoh: Siswa membuat cerita digital berjudul “My First Day at School” yang berisi pengalaman pertama mereka masuk sekolah, dilengkapi gambar dan narasi suara.

2) Retelling Story

Pada aktivitas ini, siswa diminta untuk menceritakan kembali cerita yang telah mereka baca atau dengarkan dalam bentuk digital. Kegiatan ini sangat efektif untuk melatih pemahaman membaca dan menyimak, sekaligus membantu

siswa memahami struktur cerita seperti alur, tokoh, dan konflik. Selain itu, siswa belajar menyampaikan informasi dengan bahasa mereka sendiri.

Contoh: Siswa membuat versi digital dari dongeng “Cinderella” dengan narasi sederhana dan ilustrasi visual.

3) Picture-Based Storytelling

Jenis aktivitas ini menggunakan rangkaian gambar sebagai stimulus untuk membuat cerita. Gambar membantu siswa memunculkan ide serta mempermudah mereka dalam menyusun alur cerita secara logis. Kegiatan ini sangat cocok untuk melatih kemampuan menulis deskriptif dan naratif, terutama bagi siswa yang masih kesulitan mengembangkan ide secara mandiri.

Contoh: Siswa menyusun cerita berdasarkan gambar komik tanpa teks, kemudian menambahkan narasi digital dalam bahasa Inggris.

4) Collaborative Storytelling

Dalam aktivitas ini, siswa bekerja secara kelompok untuk membuat cerita digital bersama. Setiap anggota dapat memiliki peran tertentu, seperti penulis naskah, narator, atau editor visual. Kegiatan ini melatih kerja sama, komunikasi, serta kemampuan bernegosiasi dalam penggunaan bahasa Inggris.

Contoh: Setiap anggota kelompok membuat satu bagian cerita, lalu digabungkan menjadi satu digital storytelling utuh.

5) Cultural Storytelling

Aktivitas ini mengajak siswa membuat cerita digital tentang budaya lokal, tradisi, atau nilai sosial. Selain meningkatkan keterampilan bahasa, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran budaya dan kemampuan menjelaskan budaya dalam bahasa Inggris. Hal ini sangat penting dalam konteks komunikasi global.

Contoh: Siswa membuat cerita digital tentang festival daerah, lengkap dengan narasi, gambar, dan penjelasan maknanya.

6) Problem–Solution Story

Jenis storytelling ini berfokus pada cerita yang mengandung masalah dan solusi. Aktivitas ini melatih siswa berpikir kritis, menyusun argumen, serta menggunakan struktur bahasa yang logis. Selain itu, siswa belajar menyampaikan ide secara sistematis dalam bentuk narasi.

Contoh: Siswa membuat cerita digital tentang masalah kebersihan di sekolah dan solusi yang dapat dilakukan oleh siswa.

7) Fantasy / Imaginative Storytelling

Aktivitas ini mendorong siswa untuk membuat cerita digital berbasis imajinasi, seperti cerita fantasi, petualangan, atau fiksi ilmiah. Kegiatan ini sangat efektif untuk mengembangkan kreativitas, memperkaya kosakata, serta melatih penggunaan struktur kalimat naratif yang lebih kompleks. Siswa juga belajar mengekspresikan ide secara bebas dalam bahasa Inggris.

Contoh: Siswa membuat cerita digital berjudul “A Journey to Another Planet” dengan ilustrasi dan narasi suara.

8) Historical Storytelling

Dalam aktivitas ini, siswa membuat cerita digital berdasarkan peristiwa sejarah atau tokoh terkenal. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca informasi, merangkum, serta menyampaikan kembali fakta dalam bentuk narasi bahasa Inggris. Selain itu, aktivitas ini juga meningkatkan pengetahuan umum siswa.

Contoh: Siswa membuat cerita digital tentang tokoh penemu terkenal dan kontribusinya bagi dunia.

9) Moral Value Storytelling

Jenis aktivitas ini berfokus pada cerita yang mengandung pesan moral atau nilai kehidupan. Kegiatan ini membantu siswa memahami makna cerita sekaligus melatih kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan persuasif dalam bahasa Inggris.

Contoh: Siswa membuat cerita digital tentang pentingnya kejujuran atau kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

10) Procedural Storytelling

Aktivitas ini menggabungkan unsur cerita dengan langkah-langkah prosedural. Siswa membuat cerita digital yang menjelaskan proses melakukan sesuatu secara runtut, sehingga melatih penggunaan kalimat imperatif dan urutan waktu.

Contoh: Cerita digital tentang “How I Prepared for My School Competition” yang menjelaskan langkah-langkah persiapan.

11) News / Informational Storytelling

Dalam aktivitas ini, siswa membuat cerita digital berbentuk laporan informasi atau berita sederhana. Kegiatan ini melatih kemampuan membaca informasi, menyusun fakta, serta menyampaikan informasi secara objektif dalam bahasa Inggris.

Contoh: Siswa membuat digital storytelling tentang kegiatan sekolah seperti “School Clean-Up Day.”

12) Reflective Storytelling

Jenis storytelling ini mendorong siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar, perasaan, atau perkembangan diri. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis reflektif serta mengekspresikan ide secara personal dalam bahasa Inggris.

Contoh: Siswa membuat cerita digital tentang “What I Learned This Semester.”

Secara keseluruhan, variasi aktivitas digital storytelling memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris secara aktif, kontekstual, dan kreatif, sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan literasi digital.

d. Strategi Implementasi Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Agar digital storytelling berjalan efektif, guru perlu menerapkan strategi yang terstruktur. Strategi yang tepat membantu siswa tidak hanya menghasilkan

produk digital yang menarik, tetapi juga memastikan proses pembelajaran bahasa berlangsung secara sistematis, terarah, dan bermakna. Berikut penjelasan masing-masing strategi:

1) Pemilihan Topik yang Relevan

Guru perlu memilih tema yang sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Topik yang relevan akan memudahkan siswa memahami konteks, mengembangkan ide, dan menggunakan kosakata yang sesuai. Selain itu, tema yang dekat dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan storytelling.

Contoh: Guru memilih tema “Daily Life” untuk siswa pemula agar mereka dapat menceritakan aktivitas sederhana seperti bangun pagi, pergi ke sekolah, atau bermain dengan teman.

2) Pendampingan Penulisan Naskah

Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menyusun struktur cerita secara sistematis, mulai dari pengenalan, konflik, hingga penutup. Guru juga memberikan bimbingan dalam penggunaan tata bahasa, pilihan kosakata, serta kohesi dan koherensi teks. Pendampingan ini penting agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan.

Contoh: Guru menyediakan template narasi sederhana yang berisi bagian “opening – problem – solution – ending” untuk membantu siswa menulis cerita.

3) Penggunaan Media Digital yang Tepat

Guru perlu memilih aplikasi atau media digital yang mudah digunakan, sesuai dengan kemampuan teknologi siswa, serta mendukung proses pembuatan cerita. Pemilihan media yang tepat akan membuat siswa lebih fokus pada penggunaan bahasa daripada kesulitan teknis. Selain itu, media digital yang interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan kualitas hasil karya siswa.

Contoh: Guru menggunakan aplikasi pembuat video sederhana yang memungkinkan siswa menggabungkan teks, gambar, dan audio dengan mudah.

4) Kolaborasi dan Diskusi

Digital storytelling dapat dilakukan secara kelompok untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Melalui kolaborasi, siswa dapat bertukar ide, mendiskusikan alur cerita, serta saling membantu dalam proses produksi. Strategi ini juga melatih keterampilan komunikasi, negosiasi, dan tanggung jawab bersama.

Contoh: Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk merancang alur cerita, menentukan peran narator, dan memilih visual yang sesuai.

5) Presentasi dan Umpan Balik

Setelah proyek selesai, siswa mempresentasikan hasil digital storytelling mereka di depan kelas atau melalui platform digital. Pada tahap ini, guru dan teman sekelas memberikan umpan balik terkait isi cerita, penggunaan bahasa, serta kreativitas. Proses ini membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri sekaligus memperbaiki kualitas bahasa mereka melalui evaluasi konstruktif.

Contoh: Guru mengadakan sesi peer review di mana siswa memberikan komentar dan saran terhadap karya teman.

6) Integrasi dengan Keterampilan Bahasa

Digital storytelling sebaiknya dikombinasikan dengan aktivitas bahasa lainnya agar pembelajaran lebih komprehensif. Guru dapat mengaitkan kegiatan ini dengan membaca teks cerita, menulis naskah, mendengarkan narasi, serta mempresentasikan hasil secara lisan. Integrasi ini memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan bahasa secara terpadu.

Contoh: Siswa membaca cerita pendek sebagai referensi, menulis naskah sendiri, merekam narasi, lalu mempresentasikan cerita digital mereka di kelas.

Secara keseluruhan, strategi implementasi yang terstruktur akan membuat digital storytelling tidak hanya menjadi aktivitas kreatif, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kompetensi bahasa Inggris secara menyeluruh.

e. Pembuatan Digital Storytelling sebagai Proyek Bahasa Inggris Siswa

Pembuatan digital storytelling sebagai proyek pembelajaran merupakan kegiatan yang mengintegrasikan keterampilan bahasa Inggris dengan kreativitas dan literasi digital. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa secara komunikatif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Agar kegiatan berjalan efektif, terdapat beberapa tahapan penting yang perlu dilakukan secara sistematis.

1) Perencanaan Cerita

Tahap awal dimulai dengan perencanaan cerita. Pada tahap ini, siswa menentukan tema, tujuan, tokoh, latar, serta alur cerita yang akan dibuat. Guru dapat membantu dengan memberikan panduan topik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Perencanaan yang matang membantu siswa memahami arah cerita dan memudahkan proses produksi selanjutnya.

Contoh: Siswa merancang cerita tentang persahabatan di sekolah dengan tokoh utama dua siswa yang saling membantu menghadapi masalah.

2) Penulisan Naskah

Setelah perencanaan, siswa menyusun naskah cerita yang berisi narasi, dialog, serta deskripsi alur. Tahap ini sangat penting karena melatih keterampilan menulis, penggunaan tata bahasa, serta organisasi ide secara runtut. Guru dapat memberikan contoh struktur teks naratif untuk membantu siswa.

Contoh: Siswa menulis cerita menggunakan past tense tentang pengalaman mengikuti lomba di sekolah.

3) Produksi Media Digital

Pada tahap produksi, siswa mulai menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, ilustrasi, audio, video, dan efek suara untuk membentuk cerita digital yang menarik. Proses ini juga melatih keterampilan teknologi dan kreativitas siswa dalam menyampaikan pesan secara visual dan audio.

Contoh: Siswa menggunakan gambar ilustrasi dan merekam narasi suara mereka untuk menceritakan alur cerita.

4) Publikasi dan Presentasi

Setelah produk selesai, siswa mempresentasikan hasil digital storytelling di kelas atau membagikannya melalui platform digital. Tahap ini melatih keterampilan berbicara, kepercayaan diri, serta kemampuan menerima tanggapan dari orang lain. Selain itu, kegiatan ini mendorong pembelajaran kolaboratif melalui diskusi dan peer feedback.

Contoh: Siswa menampilkan cerita digital mereka di depan kelas dan menjelaskan pesan moral yang ingin disampaikan.

5) Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Guru menilai kualitas bahasa, kreativitas, serta keterlibatan siswa selama proses proyek. Sementara itu, siswa diminta merefleksikan pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, serta keterampilan yang mereka peroleh. Refleksi ini membantu meningkatkan kesadaran belajar dan memperkuat pemahaman bahasa.

Contoh: Siswa menulis refleksi singkat tentang apa yang mereka pelajari selama membuat digital storytelling.

Melalui tahapan tersebut, proyek digital storytelling menjadi sarana pembelajaran yang komprehensif

karena menggabungkan keterampilan bahasa, kreativitas, teknologi, dan kerja sama secara terpadu.

D. Collaborative tools

Collaborative tools merupakan berbagai platform digital yang dirancang untuk mendukung kerja sama dan interaksi antar pengguna secara daring. Istilah ini merujuk pada berbagai aplikasi atau platform digital yang digunakan untuk membantu beberapa pengguna bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama, baik secara daring maupun real-time.

Dalam konteks pembelajaran, alat kolaborasi memungkinkan siswa dan guru berbagi ide, berdiskusi, mengerjakan proyek kelompok, serta memberikan umpan balik secara langsung meskipun berada di tempat yang berbeda. Penggunaan collaborative tools dapat meningkatkan kerja sama, interaksi, dan keterampilan komunikasi siswa.

1. Konsep Collaborative tools

Collaborative tools merupakan platform digital yang memungkinkan siswa bekerja bersama secara daring dalam waktu yang sama maupun berbeda. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan alat kolaboratif membantu siswa berinteraksi, berbagi ide, serta mengembangkan keterampilan bahasa melalui kegiatan kerja kelompok yang lebih fleksibel dan interaktif. Selain itu, teknologi kolaboratif juga mendukung pembelajaran aktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan guru dalam memantau proses kerja dan perkembangan belajar. Konsep kolaborasi melibatkan pebelajar berinteraksi secara aktif satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama melalui kerja tim, diskusi, dan berbagi pengetahuan (Panggabean & Wijaya, 2025). Ini berbeda dengan pendekatan pembelajaran individual, di mana pembelajar berfokus pada pencapaian masing-masing. Kolaborasi ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi ajar, tetapi juga mengajarkan peserta didik untuk bekerja dalam tim, menghargai pandangan orang lain, dan berkomunikasi secara efektif (Salmilah & Munawir, 2025). Kolaborasi berbasis LMS ini mendukung pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman yang sangat relevan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, alat kolaboratif memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan berbagi ide, diskusi kelompok, penulisan bersama, serta pemberian umpan balik secara langsung. Teknologi ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif, partisipatif, dan fleksibel, karena siswa dapat berkolaborasi tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Selain itu, penggunaan collaborative tools juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kerja tim, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis.

2. Platform Digital untuk Kolaborasi Daring

Kolaborasi daring dengan platform digital memungkinkan siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bahasa Inggris tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Melalui fitur seperti real-time editing, komentar, dan berbagi dokumen, siswa dapat berdiskusi, menulis bersama, serta memberikan umpan balik secara langsung. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta penggunaan bahasa dalam konteks autentik.

Platform digital untuk kolaborasi daring merupakan alat berbasis teknologi yang memungkinkan siswa bekerja sama secara real-time dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Melalui platform ini, siswa dapat berbagi ide, menulis secara bersama, berdiskusi, serta memberikan umpan balik secara langsung meskipun berada di lokasi yang berbeda. Penggunaan platform kolaboratif membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan berpusat pada siswa.

Beberapa platform digital yang umum digunakan untuk kolaborasi daring dalam pembelajaran bahasa Inggris antara lain:

a. Google Docs

Platform ini merupakan alat penulisan daring yang memungkinkan beberapa pengguna mengedit dokumen secara bersamaan dalam waktu nyata. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Google Docs sangat efektif untuk aktivitas collaborative writing karena siswa dapat melihat perubahan secara langsung,

menambahkan komentar, serta melakukan revisi bersama. Guru juga dapat memantau proses penulisan, memberi koreksi grammar, dan menilai kontribusi setiap siswa. Misalnya, siswa bekerja kelompok menulis teks recount tentang pengalaman liburan, lalu saling memberi masukan melalui fitur komentar.

b. Padlet

Padlet berfungsi sebagai papan digital interaktif yang memungkinkan siswa memposting berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, dan video. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, platform ini sering digunakan untuk brainstorming ide, mengumpulkan kosakata, atau berbagi hasil tugas. Padlet juga mendukung interaksi melalui fitur komentar dan reaksi. Contohnya, siswa mengunggah kalimat menggunakan idiom tertentu, kemudian teman sekelas memberikan tanggapan atau koreksi.

c. Miro

Miro adalah papan tulis digital yang mendukung kolaborasi visual seperti pembuatan mind map, diagram, dan perencanaan proyek. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Miro sangat bermanfaat untuk mengorganisasi ide sebelum menulis atau berbicara. Siswa dapat bekerja bersama menyusun struktur teks, merancang alur cerita, atau membuat peta konsep kosakata. Misalnya, siswa membuat mind map tentang "Narrative Text Structure" yang berisi orientation, complication, dan resolution.

d. Microsoft Teams

Platform ini menyediakan berbagai fitur kolaborasi seperti diskusi daring, berbagi file, ruang kerja kelompok, serta pertemuan video. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Microsoft Teams dapat digunakan untuk diskusi kelompok, presentasi daring, maupun proyek kolaboratif. Guru juga dapat memberikan tugas, mengelola kelas virtual, dan memantau aktivitas siswa. Contohnya, siswa melakukan diskusi kelompok melalui breakout room untuk mempersiapkan presentasi tentang budaya internasional.

e. Jamboard

Jamboard merupakan papan tulis digital yang memungkinkan siswa menulis, menggambar, dan menempel catatan virtual secara bersama. Platform ini cocok untuk kegiatan brainstorming, diskusi ide, serta aktivitas pembelajaran yang bersifat visual. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Jamboard dapat digunakan untuk mengumpulkan ide cerita, membuat daftar kosakata, atau merancang dialog. Misalnya, siswa menuliskan ide cerita pendek pada sticky notes sebelum menyusun digital storytelling.

f. Canva

Canva merupakan platform desain digital yang mendukung kolaborasi real-time dalam pembuatan poster, presentasi, infografis, dan konten visual. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Canva sering digunakan untuk proyek kolaboratif seperti membuat digital poster, storytelling visual, atau presentasi kelompok. Misalnya, siswa bekerja bersama membuat poster tentang “Environmental Issues” menggunakan bahasa Inggris.

g. Trello

Trello adalah platform manajemen proyek berbasis papan digital yang membantu siswa mengorganisasi tugas kelompok. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Trello dapat digunakan untuk mengatur proyek menulis, membagi peran anggota kelompok, serta memantau progres tugas. Contohnya, siswa mengelola proyek pembuatan artikel kelompok dengan membagi tugas seperti penulis, editor, dan proofreader.

h. Zoom

Zoom tidak hanya digunakan untuk pertemuan virtual, tetapi juga mendukung kolaborasi melalui fitur breakout room, chat, dan screen sharing. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Zoom sangat efektif untuk diskusi kelompok, role-play, dan presentasi kolaboratif. Misalnya, siswa bekerja dalam breakout room untuk menyusun dialog percakapan.

i. Edmodo

Edmodo adalah platform pembelajaran sosial yang mendukung kolaborasi melalui diskusi, berbagi tugas,

dan komunikasi daring. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, Edmodo dapat digunakan untuk forum diskusi menulis, peer feedback, serta proyek kelompok berbasis bahasa.

Secara keseluruhan, kelima platform ini mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang kolaboratif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sekaligus membantu mengembangkan keterampilan komunikasi serta literasi digital.

3. Contoh Aktivitas Kolaboratif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, terdapat berbagai aktivitas kolaboratif yang dapat dilakukan menggunakan platform digital.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, aktivitas kolaboratif memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus kemampuan sosial siswa. Melalui kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama, siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa Inggris, tetapi juga berlatih bekerja dalam tim, berbagi ide, serta memberikan dan menerima umpan balik. Kolaborasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan komunikatif dibandingkan pembelajaran yang bersifat individual.

Pemanfaatan platform digital semakin memperkaya bentuk aktivitas kolaboratif karena memungkinkan siswa berinteraksi secara daring tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dengan bantuan teknologi, siswa dapat menulis bersama, berdiskusi, mengembangkan proyek, hingga melakukan evaluasi terhadap karya teman secara real time. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Oleh karena itu, guru perlu merancang berbagai aktivitas kolaboratif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara terpadu, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Berikut

beberapa contoh aktivitas kolaboratif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

a. Penulisan Bersama (Collaborative Writing)

Siswa bekerja dalam kelompok untuk menulis teks secara daring menggunakan platform kolaboratif seperti Google Docs. Aktivitas ini melatih kemampuan menulis, tata bahasa, organisasi ide, serta keterampilan memberi dan menerima umpan balik. Misalnya, siswa bersama-sama menulis cerita pendek berjudul “A Day at the Beach” dengan membagi peran seperti penulis pembuka, pengembang konflik, dan penutup.

b. Diskusi Daring (Online Discussion)

Diskusi dapat dilakukan melalui papan ide digital seperti Padlet untuk membahas topik tertentu. Kegiatan ini membantu meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis karena siswa harus memahami pendapat teman lalu merespons secara tertulis. Contohnya, siswa berdiskusi tentang “The Impact of Social Media on Students” dengan menuliskan opini dan komentar.

c. Proyek Presentasi Kelompok (Group Digital Presentation)

Siswa bekerja sama membuat presentasi digital tentang topik tertentu, seperti budaya, wisata, atau isu global. Aktivitas ini melatih kemampuan speaking, writing, serta kerja tim. Misalnya, kelompok siswa membuat presentasi tentang “Traditional Festivals in Indonesia” lalu mempresentasikannya dalam bahasa Inggris.

d. Peer Editing (Saling Mengoreksi Tulisan)

Dalam kegiatan ini, siswa saling memberikan komentar dan saran terhadap tulisan teman secara daring. Aktivitas ini membantu meningkatkan kemampuan menulis, pemahaman tata bahasa, serta keterampilan berpikir kritis. Contohnya, siswa mengunggah esai “My Favorite Teacher” lalu teman memberikan koreksi terkait grammar dan vocabulary.

e. Brainstorming Kosakata (Vocabulary Brainstorming)

Siswa bekerja sama mengumpulkan ide, kata kunci, atau ungkapan yang berkaitan dengan topik tertentu melalui platform kolaboratif. Kegiatan ini membantu

memperkaya kosakata dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Misalnya, siswa membuat daftar kosakata tentang topik “Environment” seperti pollution, recycle, climate change, dan sustainability.

- f. **Proyek Cerita Kolaboratif (Collaborative Storytelling)**
Siswa secara bergiliran menulis bagian cerita sehingga terbentuk sebuah cerita utuh. Aktivitas ini melatih kreativitas, kohesi teks, dan penggunaan struktur bahasa. Contohnya, setiap siswa menambahkan satu paragraf untuk membangun cerita berjudul “The Mysterious School.”
- g. **Pemetaan Ide Kelompok (Collaborative Mind Mapping)**
Siswa bekerja sama membuat peta konsep atau mind map untuk mengorganisasi ide terkait topik tertentu. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami hubungan antar gagasan, serta memperkaya kosakata. Misalnya, siswa membuat mind map tentang topik “Healthy Lifestyle” menggunakan Miro untuk mengelompokkan ide seperti food, exercise, habits, dan mental health.
- h. **Proyek Poster Digital Kolaboratif**
Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat poster edukatif dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini melatih keterampilan writing, visual literacy, serta kerja tim. Contohnya, siswa membuat poster digital bertema “Save the Environment” menggunakan Canva yang berisi slogan, kosakata tematik, dan gambar pendukung.
- i. **Debat Daring Kelompok**
Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan debat secara online mengenai suatu topik. Aktivitas ini membantu meningkatkan kemampuan speaking, argumentasi, serta critical thinking. Misalnya, siswa melakukan debat tentang “Should Students Use Smartphones in Class?” melalui pertemuan virtual di Zoom.
- j. **Proyek Penelitian Mini Kolaboratif**
Siswa bekerja sama mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk membuat laporan sederhana dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini melatih reading, writing, dan kemampuan riset. Contohnya, kelompok

siswa meneliti topik “Popular Tourist Attractions in Indonesia” lalu menyusun laporan bersama.

k. Permainan Bahasa Kolaboratif (Collaborative Language Games)

Siswa bekerja sama menyelesaikan permainan edukatif berbasis bahasa Inggris, seperti kuis atau teka-teki kelompok. Aktivitas ini membantu meningkatkan motivasi, kosakata, serta interaksi sosial. Misalnya, siswa bermain kuis vocabulary secara tim menggunakan Kahoot!.

l. Proyek Wiki Kelas (Class Collaborative Wiki)

Siswa bersama-sama membangun halaman wiki kelas yang berisi materi bahasa Inggris, kosakata, atau tips belajar. Aktivitas ini melatih keterampilan writing, organisasi informasi, dan kolaborasi jangka panjang. Contohnya, siswa membuat wiki tentang “Common English Idioms” yang dapat diperbarui secara berkala.

Melalui berbagai aktivitas kolaboratif ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan memanfaatkan teknologi digital secara produktif.

E. Virtual classroom dan pembelajaran sinkron–asinkron

Virtual classroom merupakan lingkungan pembelajaran digital yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi tanpa harus berada di ruang fisik yang sama. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kelas virtual sangat membantu karena menyediakan berbagai fitur seperti video conference, chat, berbagi materi, rekaman pembelajaran, serta ruang diskusi. Sistem ini mendukung dua pendekatan utama, yaitu pembelajaran sinkron (real-time) dan asinkron (tidak real-time).

1. Platform Virtual Classroom Populer

Saat ini, perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai platform virtual classroom yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris secara efektif, fleksibel, dan interaktif. Platform-platform ini memungkinkan guru dan siswa untuk tetap terhubung tanpa batasan ruang dan waktu, baik dalam kegiatan pembelajaran sinkron (langsung) maupun asinkron (tidak langsung). Melalui virtual classroom, guru dapat

menyampaikan materi, mengelola tugas, memfasilitasi diskusi, serta memberikan umpan balik secara sistematis dan terdokumentasi (Fitria, 2021a).

Platform virtual classroom merupakan teknologi digital yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara daring tanpa keterbatasan ruang dan waktu. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, platform ini berperan penting sebagai media untuk menyampaikan materi, memfasilitasi interaksi, mengelola tugas, serta memberikan umpan balik secara efektif. Melalui virtual classroom, guru dan siswa dapat tetap terhubung baik dalam pembelajaran sinkron (real-time) maupun asinkron (fleksibel).

Perkembangan teknologi pendidikan telah menghadirkan berbagai platform yang mudah digunakan dan mendukung pembelajaran interaktif. Setiap platform memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, mulai dari mendukung pertemuan langsung, kolaborasi kelas, hingga pengelolaan materi dan penilaian. Oleh karena itu, pemilihan platform yang tepat sangat menentukan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris di era digital.

Beberapa platform yang paling populer dan banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris antara lain Zoom, Google Classroom, dan Microsoft Teams. Zoom umumnya dimanfaatkan untuk pembelajaran sinkron seperti live teaching, praktik speaking, diskusi kelompok, dan presentasi siswa.

2. Pembelajaran Sinkron (Live) dan Asinkron (Recorded)

Pembelajaran sinkron (live) dan asinkron (recorded) merupakan dua model utama dalam pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang pesat seiring meningkatnya penggunaan platform digital dalam pendidikan. Keduanya menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran modern, khususnya dalam konteks pembelajaran daring dan blended learning, karena memberikan fleksibilitas sekaligus peluang interaksi yang berbeda bagi guru dan peserta didik.

Pembelajaran sinkron merujuk pada proses belajar yang berlangsung secara langsung dan real-time, di mana guru

dan siswa berada dalam waktu yang sama meskipun tidak di tempat yang sama. Model ini memungkinkan adanya interaksi langsung, diskusi spontan, serta umpan balik segera, sehingga mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Sebaliknya, pembelajaran asinkron adalah kegiatan belajar yang tidak mengharuskan kehadiran pada waktu yang bersamaan. Materi biasanya disediakan dalam bentuk rekaman video, modul digital, atau forum diskusi yang dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Kombinasi kedua model ini menjadi pendekatan yang efektif dalam pembelajaran abad ke-21 karena dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, meningkatkan kemandirian siswa, serta memperluas akses terhadap sumber belajar. Oleh karena itu, pemahaman tentang karakteristik, kelebihan, dan tantangan dari pembelajaran sinkron dan asinkron sangat penting bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang optimal.

a. Pembelajaran Sinkron (Live)

1) Pembelajaran Sinkron (Live)

Pembelajaran sinkron (live) adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara real-time atau pada waktu yang sama antara guru dan peserta didik melalui media digital (Fitria, 2021b). Dalam model ini, interaksi terjadi secara langsung meskipun tidak berada di ruang fisik yang sama. Pembelajaran sinkron biasanya memanfaatkan teknologi seperti video conference, live chat, atau virtual classroom sehingga memungkinkan guru menjelaskan materi, memberikan instruksi, serta merespons pertanyaan siswa secara langsung. Model pembelajaran ini menekankan komunikasi dua arah, keterlibatan aktif siswa, serta pemberian umpan balik secara cepat. Oleh karena itu, pembelajaran sinkron sangat efektif untuk kegiatan seperti diskusi, presentasi, tanya jawab, maupun penjelasan materi yang membutuhkan interaksi intensif.

2) Jenis Pembelajaran Sinkron (Live)

Pembelajaran sinkron memiliki beberapa jenis yang umum digunakan dalam pembelajaran digital. Setiap jenis memiliki karakteristik, fungsi, serta bentuk interaksi yang berbeda. Berikut penjelasan masing-masing jenis beserta contoh implementasinya dalam kegiatan pembelajaran.

a) Video Conference Learning

Video conference learning adalah pembelajaran sinkron yang dilakukan melalui tatap muka virtual secara langsung menggunakan aplikasi konferensi video. Dalam model ini, guru dan siswa dapat saling melihat, berbicara, berdiskusi, serta berinteraksi secara real-time seperti dalam kelas konvensional. Guru juga dapat menggunakan fitur berbagi layar untuk menampilkan materi, presentasi, maupun video pembelajaran. Contoh platform yang sering digunakan antara lain Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams.

Contoh implementasi: Seorang dosen mengajar mata kuliah Speaking melalui Zoom. Dosen menjelaskan materi tentang “Public Speaking Techniques”, kemudian meminta mahasiswa mempraktikkan presentasi singkat secara langsung. Mahasiswa lain memberikan umpan balik melalui fitur raise hand dan chat.

b) Live Chat Learning

Live chat learning merupakan pembelajaran sinkron yang berlangsung melalui komunikasi teks secara real-time. Interaksi dilakukan melalui fitur chat atau pesan instan, sehingga cocok digunakan untuk diskusi cepat, konsultasi, klarifikasi materi, atau kegiatan tanya jawab. Platform yang sering digunakan antara lain WhatsApp, Telegram, dan Discord.

Contoh implementasi: Guru Bahasa Inggris membuat sesi diskusi live chat di WhatsApp Group pada pukul tertentu. Guru mengirimkan sebuah teks deskriptif, kemudian siswa diminta

mengidentifikasi adjective dan noun secara langsung. Siswa menuliskan jawabannya di chat, dan guru memberikan koreksi secara real-time.

c) Virtual Classroom

Virtual classroom adalah bentuk pembelajaran sinkron yang lebih kompleks karena dirancang menyerupai kelas nyata dalam bentuk digital. Model ini biasanya memiliki berbagai fitur interaktif seperti papan tulis digital, breakout room untuk diskusi kelompok, polling, kuis langsung, serta fitur presentasi. Beberapa platform virtual classroom yang umum digunakan adalah Moodle, Google Classroom, dan Blackboard.

Contoh implementasi: Dalam kelas Writing, guru menggunakan virtual classroom di Moodle dengan fitur live session. Guru membagi siswa ke dalam breakout rooms untuk berdiskusi tentang struktur teks naratif. Setelah diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya menggunakan papan tulis digital.

d) Live Streaming Learning

Live streaming learning adalah pembelajaran sinkron yang dilakukan melalui siaran langsung di mana guru menyampaikan materi kepada banyak peserta secara real-time. Interaksi biasanya terjadi melalui kolom komentar atau fitur live chat. Model ini cocok untuk kuliah umum, seminar online, atau penyampaian materi skala besar.

Platform yang sering digunakan antara lain YouTube Live, Facebook Live, dan Instagram Live.

Contoh implementasi: Seorang guru mengadakan live streaming di YouTube untuk menjelaskan materi "Tips TOEFL Listening". Siswa mengikuti siaran secara langsung dan mengajukan pertanyaan melalui kolom

komentar, kemudian guru menjawab pertanyaan tersebut saat sesi berlangsung.

3) Strategi Pembelajaran Sinkron (Live)

Agar pembelajaran sinkron (live) berjalan efektif dan tidak hanya menjadi kegiatan ceramah satu arah, guru perlu menerapkan strategi yang tepat. Berikut penjelasan masing-masing strategi beserta contoh implementasinya dalam praktik pembelajaran.

a) Perencanaan yang Jelas

Perencanaan yang jelas merupakan fondasi utama dalam pembelajaran sinkron karena kegiatan berlangsung secara real-time sehingga membutuhkan alur yang terstruktur. Guru perlu menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi, merancang aktivitas, serta mengatur alokasi waktu secara sistematis agar proses belajar tidak berjalan spontan tanpa arah. Perencanaan yang matang membantu menghindari kebingungan, meminimalkan waktu terbuang, serta memastikan seluruh kegiatan pembelajaran tercapai sesuai target. Misalnya, sebelum kelas berlangsung melalui Google Meet, guru telah menyusun urutan kegiatan mulai dari apersepsi, penyampaian materi, latihan, hingga refleksi sehingga pembelajaran berjalan tertib dan efektif.

b) Penggunaan Media Interaktif

Penggunaan media interaktif menjadi strategi penting untuk menjaga keterlibatan siswa dalam pembelajaran sinkron. Karena pembelajaran berlangsung secara daring, siswa berpotensi menjadi pasif jika hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan fitur interaktif seperti polling, kuis langsung, papan tulis digital, maupun diskusi kelompok virtual. Media interaktif dapat meningkatkan partisipasi, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa. Contohnya, dalam pembelajaran vocabulary,

guru menggunakan kuis real-time melalui Kahoot! sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung dan melihat skor mereka secara instan.

c) Variasi Metode Pembelajaran

Variasi metode pembelajaran diperlukan agar pembelajaran sinkron tidak monoton dan membosankan. Guru tidak sebaiknya hanya menggunakan metode ceramah, tetapi perlu mengombinasikannya dengan diskusi, kerja kelompok, presentasi, simulasi, atau role play. Penggunaan metode yang beragam dapat meningkatkan interaksi, mengaktifkan siswa, serta mendukung berbagai gaya belajar. Sebagai contoh, dalam kelas speaking, guru memulai dengan penjelasan singkat tentang materi, kemudian mengajak siswa berdiskusi dalam kelompok kecil, dilanjutkan dengan praktik dialog, dan diakhiri dengan sesi tanya jawab. Variasi aktivitas ini membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik.

d) Manajemen Waktu yang Efektif

Manajemen waktu yang efektif sangat penting dalam pembelajaran sinkron karena durasi yang terlalu panjang dapat menyebabkan kelelahan digital (digital fatigue) pada siswa. Guru perlu membagi waktu pembelajaran ke dalam beberapa segmen kegiatan yang seimbang antara penjelasan, interaksi, dan praktik. Selain itu, penyisipan jeda singkat juga membantu menjaga fokus dan stamina siswa. Sebagai contoh, dalam kelas online berdurasi 90 menit, guru membagi kegiatan menjadi sesi penjelasan, diskusi, praktik, istirahat singkat, dan refleksi sehingga pembelajaran tetap efisien dan tidak melelahkan.

e) Pemberian Umpan Balik Langsung

Pemberian umpan balik langsung merupakan keunggulan utama pembelajaran sinkron karena guru dapat merespons kinerja siswa

secara real-time. Umpan balik yang diberikan segera membantu siswa memahami kesalahan, memperbaiki pemahaman, serta meningkatkan motivasi belajar. Guru dapat memberikan koreksi, saran, maupun apresiasi secara langsung selama kegiatan berlangsung. Misalnya, ketika siswa melakukan presentasi melalui Zoom, guru dapat langsung memberikan komentar mengenai pengucapan, tata bahasa, dan kelancaran berbicara sehingga siswa dapat segera melakukan perbaikan.

b. Pembelajaran Asinkron (Recorded)

1) Pembelajaran Asinkron (Recorded)

Pembelajaran asinkron (recorded) adalah proses pembelajaran yang tidak berlangsung secara real-time, sehingga guru dan peserta didik tidak harus berada pada waktu yang sama (Fitria, 2021b). Dalam model ini, materi pembelajaran biasanya disediakan dalam bentuk rekaman video, modul digital, podcast, atau forum diskusi yang dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Pembelajaran asinkron menekankan fleksibilitas, kemandirian belajar, serta kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi hingga benar-benar dipahami.

Sebagai contoh, guru mengunggah video penjelasan materi ke YouTube atau Google Classroom, kemudian siswa mempelajarinya secara mandiri dan mengerjakan tugas dalam batas waktu tertentu.

2) Jenis Pembelajaran Asinkron (Recorded)

Pembelajaran asinkron memiliki beberapa jenis yang umum digunakan dalam pembelajaran digital. Setiap jenis memiliki karakteristik tersendiri dalam penyajian materi serta tingkat interaksi yang berbeda. Berikut penjelasan masing-masing jenis beserta contoh implementasinya.

a) Video Recorded Learning

Video recorded learning merupakan pembelajaran asinkron yang menggunakan rekaman video sebagai media utama penyampaian materi. Video biasanya berisi penjelasan konsep, demonstrasi, tutorial, maupun presentasi materi yang dapat ditonton ulang oleh siswa kapan saja. Keunggulan jenis ini adalah fleksibilitas waktu serta kemudahan siswa dalam mengulang bagian yang belum dipahami. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan visual, animasi, dan teks sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Contoh implementasi: Guru merekam penjelasan materi “Narrative Text” menggunakan slide presentasi dan suara penjelasan, kemudian mengunggahnya ke YouTube. Siswa menonton video tersebut secara mandiri sebelum mengerjakan tugas analisis teks.

- b) Modul Digital / E-module/ E-Learning Content
- Modul digital merupakan bentuk pembelajaran asinkron yang menyajikan materi dalam bentuk teks digital seperti e-module, PDF, e-book, atau slide presentasi. E-module (electronic module) adalah bahan ajar digital yang disusun secara sistematis dan digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dalam format elektronik (Fitria, 2024b). E-module berisi materi pembelajaran yang terstruktur, dilengkapi dengan tujuan belajar, penjelasan konsep, contoh, latihan, serta evaluasi yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone (Fitria, 2024a).

Materi biasanya disusun secara sistematis, dilengkapi dengan contoh, latihan, dan panduan belajar mandiri. Jenis ini sangat efektif untuk melatih kemandirian belajar karena siswa dapat

mempelajari materi sesuai kecepatan masing-masing.

Contoh implementasi: Guru menyediakan e-module tentang “Grammar: Simple Past Tense” dalam bentuk PDF yang diunggah ke Moodle. Siswa diminta membaca materi, mengerjakan latihan, dan mengumpulkan jawaban secara daring.

c) Forum Diskusi Online

Forum diskusi online adalah bentuk pembelajaran asinkron yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa melalui diskusi tertulis yang tidak berlangsung secara langsung. Dalam forum ini, siswa dapat membaca topik diskusi, memberikan tanggapan, bertanya, dan berdiskusi dalam waktu yang fleksibel. Jenis ini efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, argumentasi, serta refleksi pembelajaran.

Contoh implementasi: Guru membuka topik diskusi “The Importance of English in Global Communication” di Google Classroom. Siswa diminta menuliskan pendapat mereka dan memberikan komentar terhadap minimal dua pendapat teman.

d) Audio Learning / Podcast

Audio learning atau podcast merupakan pembelajaran asinkron yang menggunakan rekaman suara sebagai media penyampaian materi. Jenis ini sangat cocok untuk pembelajaran yang menekankan keterampilan mendengarkan, seperti listening comprehension, pronunciation, atau storytelling. Selain fleksibel, audio juga dapat dipelajari sambil melakukan aktivitas lain.

Contoh implementasi: Guru merekam audio cerita pendek dalam bahasa Inggris dan mengunggahnya ke Spotify. Siswa diminta mendengarkan rekaman tersebut, kemudian

menjawab pertanyaan pemahaman dan menuliskan ringkasan cerita.

3) Strategi Pembelajaran Asinkron (Recorded)

Agar pembelajaran asinkron (recorded) berjalan efektif, guru perlu menerapkan strategi yang tepat dalam penyajian materi, pengelolaan aktivitas belajar, serta pemantauan perkembangan siswa. Berikut penjelasan masing-masing strategi beserta contoh implementasinya.

- a) **Penyusunan Materi yang Jelas dan Terstruktur**
Dalam pembelajaran asinkron, siswa belajar secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari guru, sehingga materi harus disusun secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami. Materi sebaiknya disajikan secara bertahap mulai dari konsep dasar, contoh, hingga latihan. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan penyajian yang ringkas akan membantu siswa memahami materi secara mandiri tanpa mengalami kebingungan.

Contoh implementasi: Guru menyusun e-module tentang "Procedure Text" yang terdiri dari tujuan pembelajaran, penjelasan konsep, contoh teks, serta latihan. Modul tersebut diunggah ke Moodle sehingga siswa dapat mempelajarinya secara bertahap.

- b) **Penggunaan Media yang Menarik**
Penggunaan media yang bervariasi dan menarik sangat penting untuk menjaga motivasi belajar siswa dalam pembelajaran asinkron. Guru dapat memanfaatkan video, infografis, animasi, maupun audio untuk menyampaikan materi agar tidak monoton. Media visual dan audiovisual juga dapat membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami melalui teks saja.
Contoh implementasi: Guru membuat video pembelajaran dengan animasi sederhana mengenai "Parts of Speech" dan mengunggahnya

ke YouTube. Siswa menonton video tersebut sebelum mengerjakan latihan.

c) Pemberian Petunjuk dan Batas Waktu yang Jelas

Dalam pembelajaran asinkron, instruksi yang jelas sangat diperlukan karena siswa tidak dapat langsung bertanya kepada guru. Oleh karena itu, guru perlu memberikan petunjuk yang rinci mengenai langkah-langkah kegiatan, format tugas, kriteria penilaian, serta batas waktu pengumpulan. Petunjuk yang jelas akan membantu siswa belajar secara mandiri dengan lebih terarah.

Contoh implementasi: Guru memberikan tugas menulis descriptive text melalui Google Classroom dengan petunjuk lengkap, termasuk jumlah kata, struktur teks, format pengumpulan, serta deadline pengumpulan tugas.

d) Fasilitasi Interaksi melalui Forum Diskusi

Meskipun bersifat tidak real-time, pembelajaran asinkron tetap memerlukan interaksi agar siswa tidak merasa belajar sendirian. Guru perlu menyediakan forum diskusi yang memungkinkan siswa bertanya, berdiskusi, serta berbagi pendapat. Forum ini juga membantu guru memantau pemahaman siswa terhadap materi.

Contoh implementasi: Guru membuka forum diskusi tentang “Challenges in Learning English” di Google Classroom. Siswa diminta menuliskan pendapat dan menanggapi komentar teman dalam waktu tertentu.

e) Monitoring dan Umpan Balik Berkala

Monitoring dan pemberian umpan balik merupakan strategi penting untuk menjaga keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran asinkron. Guru perlu memantau aktivitas belajar siswa, seperti keaktifan dalam forum, penyelesaian tugas, serta hasil latihan.

Selain itu, guru juga perlu memberikan umpan balik secara berkala agar siswa mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka.

Contoh implementasi: Setelah siswa mengumpulkan tugas melalui Google Classroom, guru memberikan komentar langsung pada hasil pekerjaan siswa, termasuk saran perbaikan dan apresiasi atas pencapaian mereka.

3. Penilaian dan Feedback dalam Virtual Classroom

Penilaian dan pemberian umpan balik (feedback) merupakan komponen penting dalam virtual classroom karena keduanya berperan dalam mengukur pencapaian belajar sekaligus membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka. Dalam konteks pembelajaran daring, penilaian tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memantau proses belajar secara berkelanjutan. Oleh karena itu, guru perlu merancang sistem penilaian yang jelas, transparan, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran virtual.

a. Penilaian dalam Virtual Classroom

Penilaian dalam virtual classroom merupakan bagian penting dari proses pembelajaran daring karena berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi serta memantau perkembangan belajar siswa. Dalam lingkungan pembelajaran digital, penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang berlangsung secara berkelanjutan. Oleh karena itu, guru perlu merancang sistem penilaian yang jelas, transparan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran virtual agar mampu menggambarkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Dalam praktiknya, penilaian di virtual classroom dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, seperti kuis online, tugas individu, proyek kelompok, diskusi forum, maupun presentasi virtual. Penilaian tersebut dapat bersifat formatif maupun sumatif. Penilaian formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk

memantau pemahaman siswa dan memberikan perbaikan secara bertahap, sedangkan penilaian sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi secara keseluruhan. Dengan penggunaan berbagai bentuk penilaian, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kemampuan siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun partisipasi belajar.

b. Feedback dalam Virtual Classroom

Feedback atau umpan balik merupakan elemen penting dalam virtual classroom karena berperan dalam membantu siswa memahami kesalahan, memperbaiki pemahaman, serta meningkatkan motivasi belajar. Dalam pembelajaran daring, feedback juga menjadi sarana komunikasi utama antara guru dan siswa, sehingga siswa tetap merasa didampingi meskipun tidak berada dalam lingkungan kelas fisik. Oleh karena itu, feedback yang diberikan harus jelas, konstruktif, dan tepat waktu agar dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa.

Dalam praktiknya, feedback dalam virtual classroom dapat diberikan dalam berbagai bentuk, seperti komentar tertulis pada tugas, tanggapan dalam forum diskusi, rekaman audio, maupun respons langsung dalam sesi sinkron. Feedback yang konsisten dan berkelanjutan membantu siswa mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka serta mendorong mereka untuk terus meningkatkan kualitas belajar. Dengan demikian, pemberian feedback tidak hanya berfungsi sebagai koreksi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk menciptakan pembelajaran virtual yang lebih interaktif, suportif, dan berorientasi pada perkembangan siswa.

F. Kriteria pemilihan media digital dan platform pembelajaran bahasa yang efektif

Pemilihan media digital dan platform pembelajaran bahasa merupakan langkah penting dalam memastikan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran

daring dan blended learning. Guru tidak hanya perlu mempertimbangkan kecanggihan teknologi, tetapi juga kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kemudahan akses. Oleh karena itu, terdapat beberapa kriteria utama yang perlu diperhatikan agar media digital yang digunakan benar-benar efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa.

1. Faktor Pedagogis dan Motivasi

Faktor pedagogis berkaitan dengan kesesuaian media digital terhadap tujuan pembelajaran, materi, metode, serta kebutuhan belajar siswa. Media yang dipilih harus mampu mendukung pencapaian kompetensi bahasa seperti listening, speaking, reading, dan writing secara optimal. Selain itu, media juga perlu memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara aktif, berinteraksi, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Dari segi motivasi, media digital yang efektif adalah media yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media yang interaktif, visual, dan variatif cenderung lebih mampu menjaga keterlibatan siswa dibandingkan media yang bersifat monoton. Dengan demikian, pemilihan media harus mempertimbangkan aspek keterlibatan emosional dan psikologis siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

2. Faktor Teknologi dan Aksesibilitas

Faktor teknologi berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kestabilan sistem, serta kompatibilitas media dengan berbagai perangkat yang dimiliki siswa. Media pembelajaran yang efektif sebaiknya memiliki tampilan yang sederhana, mudah dioperasikan, dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Hal ini penting agar siswa dan guru dapat fokus pada proses belajar, bukan pada kesulitan penggunaan teknologi.

Selain itu, aspek aksesibilitas juga sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Media yang dipilih harus dapat diakses dengan koneksi internet yang terbatas, mendukung penggunaan pada berbagai perangkat seperti ponsel dan laptop, serta tidak

memerlukan biaya tambahan yang memberatkan siswa. Dengan mempertimbangkan aksesibilitas, guru dapat memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti pembelajaran.

3. Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik

Kriteria penting lainnya dalam pemilihan media digital adalah kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, seperti usia, tingkat kemampuan bahasa, gaya belajar, serta kebutuhan khusus mereka. Media yang efektif harus mampu menyesuaikan tingkat kesulitan materi, bahasa yang digunakan, serta bentuk penyajian agar sesuai dengan kemampuan kognitif dan latar belakang siswa. Jika media terlalu kompleks atau tidak relevan dengan kebutuhan siswa, maka proses pembelajaran dapat menjadi kurang optimal. Selain itu, media juga perlu mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, guru dapat memastikan bahwa media yang digunakan mampu menjangkau seluruh peserta didik secara inklusif.

4. Dukungan terhadap Interaksi dan Kolaborasi

Media digital yang efektif dalam pembelajaran bahasa sebaiknya mampu mendukung interaksi dan kolaborasi antar siswa maupun antara siswa dan guru. Interaksi merupakan elemen penting dalam pembelajaran bahasa karena keterampilan berbahasa berkembang melalui praktik komunikasi yang aktif. Oleh karena itu, media yang dipilih perlu menyediakan fitur diskusi, kerja kelompok, berbagi ide, serta komunikasi dua arah.

Media yang mendukung kolaborasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, rasa tanggung jawab, serta kemampuan sosial mereka. Dengan adanya kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

5. Evaluasi Keefektifan Media dalam Pembelajaran

Evaluasi keefektifan media diperlukan untuk mengetahui sejauh mana media digital benar-benar membantu proses dan hasil belajar siswa. Guru perlu menilai apakah

penggunaan media tersebut mampu meningkatkan pemahaman materi, keterampilan bahasa, partisipasi siswa, serta motivasi belajar. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui hasil belajar siswa, observasi keterlibatan selama pembelajaran, maupun umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media tersebut.

Selain itu, evaluasi juga membantu guru dalam melakukan perbaikan dan penyesuaian penggunaan media pada pembelajaran berikutnya. Media yang dinilai kurang efektif dapat diganti atau dimodifikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi keefektifan media tidak hanya berfungsi sebagai penilaian, tetapi juga sebagai dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih optimal di masa mendatang.

6. Fleksibilitas dan Keberlanjutan Penggunaan

Fleksibilitas media juga menjadi kriteria penting dalam pemilihan platform pembelajaran digital. Media yang baik seharusnya dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik sinkron, asinkron, maupun blended learning. Selain itu, media perlu memungkinkan guru untuk memperbarui materi, menyesuaikan aktivitas, serta mengembangkan konten sesuai kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang.

Keberlanjutan penggunaan juga perlu dipertimbangkan, yaitu apakah media tersebut dapat digunakan dalam jangka panjang tanpa kendala teknis maupun biaya yang tinggi. Media yang fleksibel dan berkelanjutan akan membantu menciptakan sistem pembelajaran yang stabil, efisien, dan mudah dikembangkan di masa depan.

G. Platform Game Edukasi dan Gamifikasi Media

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai platform game edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Game edukasi dan gamifikasi media tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa. Melalui unsur permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan, siswa terdorong

untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan platform game edukasi menjadi salah satu inovasi penting dalam pembelajaran bahasa di era digital.

Game edukasi dan gamifikasi media merupakan dua konsep yang sering digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Meskipun keduanya sama-sama menggunakan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi belajar, keduanya memiliki perbedaan mendasar dalam tujuan, bentuk, dan cara penerapannya.

Secara sederhana, game edukasi merupakan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, sedangkan gamifikasi media adalah pembelajaran biasa yang diberi unsur permainan. Keduanya sama-sama efektif dalam meningkatkan motivasi dan engagement siswa, tetapi memiliki fungsi, bentuk, dan cara penerapan yang berbeda dalam proses pembelajaran.

- **Game Edukasi**

Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran (Fitria, 2025a). Dalam game ini, seluruh aktivitas permainan berisi materi, latihan, atau tugas yang secara langsung bertujuan membantu siswa mencapai kompetensi tertentu. Dengan kata lain, proses belajar menjadi inti dari permainan tersebut karena siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui aktivitas bermain. Tujuan utama game edukasi adalah membuat siswa belajar melalui aktivitas bermain. Materi pembelajaran terintegrasi langsung dalam mekanisme permainan sehingga siswa dapat memahami konsep sambil menyelesaikan tantangan atau misi yang diberikan. Pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Game edukasi berbentuk aplikasi atau permainan utuh yang memiliki aturan, alur cerita, tantangan, level, serta sistem penilaian seperti permainan pada umumnya. Siswa berinteraksi langsung dengan sistem permainan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran yang telah dirancang. Dalam pembelajaran, game edukasi berperan sebagai media utama pembelajaran. Artinya, aktivitas belajar dapat dilakukan secara langsung melalui permainan tanpa harus selalu menggunakan metode konvensional. Contoh game

edukasi adalah siswa belajar vocabulary melalui aplikasi permainan yang mengharuskan mereka menyelesaikan misi dengan menjawab soal bahasa, mengumpulkan poin, dan naik ke level berikutnya.

- **Gamifikasi Media**

Gamifikasi media adalah penerapan unsur-unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya bukan berbentuk game (Fitria, 2022d). Dalam gamifikasi, proses belajar tetap menggunakan metode biasa, tetapi ditambahkan elemen permainan seperti poin, level, badge, atau leaderboard untuk meningkatkan motivasi siswa. Tujuan utama gamifikasi adalah meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Fitria, 2022b). Fokus utamanya bukan pada permainan itu sendiri, melainkan pada strategi pembelajaran yang diperkaya dengan unsur game.

Gamifikasi tidak berbentuk permainan utuh, melainkan berupa penambahan elemen permainan dalam kegiatan belajar biasa, seperti pemberian poin untuk keaktifan, badge sebagai penghargaan, atau sistem peringkat untuk menciptakan kompetisi positif. Dalam pembelajaran, gamifikasi berperan sebagai strategi pendukung pembelajaran. Gamifikasi tidak menggantikan metode belajar, tetapi memperkaya proses pembelajaran agar lebih menarik dan memotivasi siswa. Contoh gamifikasi adalah guru memberikan poin, badge, dan leaderboard kepada siswa yang aktif dalam diskusi kelas, menyelesaikan tugas tepat waktu, atau menunjukkan peningkatan prestasi belajar.

1. Jenis Platform Game Edukasi untuk Bahasa Inggris

Platform game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris berkembang pesat seiring kemajuan teknologi digital dan kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif. Platform ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari berbagai keterampilan bahasa seperti vocabulary, grammar, listening, speaking, dan reading melalui aktivitas permainan yang menarik dan menantang. Secara umum,

terdapat beberapa jenis platform game edukasi yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

a. Platform Game Berbasis Kuis Interaktif

Jenis platform ini merupakan yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran karena mudah diakses dan dapat digunakan secara sinkron maupun asinkron. Platform kuis interaktif biasanya menyediakan pertanyaan pilihan ganda, benar-salah, atau matching yang disajikan dalam bentuk permainan dengan sistem skor, waktu, dan peringkat. Unsur kompetisi yang terdapat dalam platform ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Contoh platform yang termasuk kategori ini adalah Kahoot! dan Quizizz, yang sering digunakan guru untuk latihan kosakata, grammar, maupun evaluasi pembelajaran secara menyenangkan.

b. Platform Game Aplikasi Pembelajaran Bahasa (Language Learning Apps)

Jenis ini merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa dengan sistem gamifikasi yang kuat, seperti level, poin, reward, dan tantangan harian. Platform ini biasanya menyediakan latihan bertahap yang mencakup berbagai keterampilan bahasa dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuan mereka. Salah satu contoh yang paling populer adalah Duolingo, yang menawarkan latihan vocabulary, grammar, listening, dan speaking dalam bentuk permainan dengan sistem level dan penghargaan.

c. Platform Game Simulasi dan Role-Play

Platform ini memungkinkan siswa belajar bahasa melalui simulasi situasi nyata, seperti percakapan di restoran, wawancara kerja, atau komunikasi sehari-hari. Jenis ini sangat efektif untuk melatih keterampilan speaking dan komunikasi karena siswa belajar menggunakan bahasa dalam konteks yang autentik. Game simulasi biasanya berbentuk interactive storytelling, virtual dialogue, atau role-playing games yang menuntut siswa membuat keputusan dan menggunakan bahasa secara aktif.

d. Platform Game Vocabulary dan Word Games

Jenis platform ini berfokus pada pengembangan kosakata melalui permainan kata seperti crossword, word matching, word search, dan spelling challenges. Platform ini sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara bertahap dan menyenangkan. Game vocabulary sering digunakan sebagai aktivitas pemanasan (warming-up) atau penguatan materi karena mudah dimainkan dan tidak memerlukan waktu yang lama.

e. Platform Game Berbasis Storytelling Interaktif

Jenis ini menggabungkan pembelajaran bahasa dengan cerita interaktif, di mana siswa harus membaca, mendengarkan, atau memilih respon untuk melanjutkan alur cerita. Platform ini membantu meningkatkan kemampuan reading comprehension, listening, serta contextual vocabulary. Selain meningkatkan keterampilan bahasa, game storytelling juga mampu meningkatkan imajinasi, kreativitas, serta keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

f. Quiz-Based Game Platforms (Platform Kuis Interaktif)

Platform kuis interaktif merupakan jenis game edukasi yang menggunakan sistem pertanyaan berbasis permainan seperti pilihan ganda, tantangan waktu, skor, dan kompetisi antarsiswa. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, platform ini sangat efektif untuk melakukan review materi, latihan vocabulary, grammar practice, dan evaluasi cepat di kelas. Contoh platform yang populer digunakan adalah Kahoot!, Quizizz, dan Blooket, yang memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan.

g. Language Learning Game Apps (Aplikasi Game Pembelajaran Bahasa)

Aplikasi pembelajaran bahasa berbasis game dirancang khusus untuk membantu pengguna mempelajari bahasa Inggris melalui sistem level, poin, reward, dan tantangan harian. Dalam aplikasi ini, materi pembelajaran menjadi bagian dari mekanisme permainan sehingga siswa belajar sambil bermain

secara mandiri. Contoh yang banyak digunakan antara lain Duolingo, Memrise, dan Lingokids. Aplikasi ini sangat efektif untuk meningkatkan vocabulary, listening, pronunciation, dan kebiasaan belajar mandiri.

- h. Digital Board Game Platforms (Game Papan Digital)
Game papan digital adalah platform yang menyediakan permainan berbasis kata seperti crossword, word search, matching games, dan spelling challenges dalam format digital. Platform ini biasanya digunakan sebagai kegiatan penguatan materi, ice breaking, atau latihan ringan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Contoh platform yang sering digunakan guru adalah Wordwall dan Baamboozle, yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas interaktif yang sederhana tetapi sangat menarik (Fitria, 2023a). Wordwall memungkinkan guru membuat berbagai jenis kuis dan latihan seperti matching, word search, dan games vocabulary, sedangkan Bamboozle berfokus pada permainan tim untuk review materi melalui sistem poin. Keduanya membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan suasana belajar yang menyenangkan.
- i. Virtual World & Simulation Games (Game Dunia Virtual)
Game dunia virtual merupakan jenis platform yang menyediakan lingkungan simulasi digital tempat siswa dapat berinteraksi menggunakan bahasa Inggris secara nyata. Dalam platform ini, siswa biasanya melakukan role-play, komunikasi, dan penyelesaian tugas dalam konteks dunia virtual sehingga meningkatkan kemampuan speaking dan komunikasi autentik. Contohnya adalah Second Life dan Minecraft (dalam mode edukasi), yang banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis pengalaman.
- j. AI-Powered Game Learning Platforms (Platform Game Berbasis AI)
Platform game berbasis kecerdasan buatan merupakan perkembangan terbaru dalam game edukasi bahasa Inggris yang mampu memberikan feedback otomatis, pembelajaran adaptif, dan analisis kemampuan siswa

secara real time. Teknologi AI memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif, terutama dalam keterampilan speaking dan pronunciation. Contoh platform yang terkenal adalah ELSA Speak dan Mondly, yang banyak digunakan untuk melatih kelancaran berbicara dan akurasi pengucapan.

Secara umum, platform game edukasi untuk Bahasa Inggris dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, yaitu kuis interaktif, aplikasi pembelajaran bahasa, game simulasi, permainan kosakata, dan storytelling interaktif. Setiap jenis memiliki keunggulan masing-masing dalam melatih keterampilan bahasa tertentu, sehingga guru perlu memilih platform yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

2. Strategi Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran merupakan upaya mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa. Agar penerapannya efektif, guru perlu menerapkan strategi yang terencana, selaras dengan tujuan pembelajaran, serta disertai contoh praktik nyata di kelas. Berikut strategi implementasi gamifikasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Langkah awal dalam gamifikasi adalah menetapkan tujuan pembelajaran secara spesifik agar penggunaan unsur permainan tetap berfokus pada pencapaian kompetensi. Gamifikasi tidak boleh hanya menjadi hiburan, tetapi harus mendukung hasil belajar yang terukur. Contoh praktik: Guru menetapkan tujuan “siswa mampu menggunakan 20 kosakata tentang daily activities.” Poin dan reward diberikan ketika siswa mampu menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat.

b. Mengintegrasikan Elemen Permainan Secara Relevan

Guru dapat menerapkan elemen permainan seperti poin, badge, level, leaderboard, misi, dan reward. Pemilihan elemen harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar tidak mengganggu fokus belajar. Contoh praktik: Guru memberikan poin untuk setiap partisipasi siswa dalam diskusi speaking, badge “Active Learner” bagi siswa yang selalu menyelesaikan tugas, dan level belajar untuk setiap topik grammar.

- c. Menerapkan Sistem Poin sebagai Motivasi Belajar
Sistem poin merupakan strategi sederhana namun efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Poin dapat diberikan atas keaktifan, ketepatan waktu, maupun hasil kerja siswa. Contoh praktik: Siswa memperoleh 10 poin setiap menjawab pertanyaan dengan benar, 5 poin untuk tugas tepat waktu, dan bonus poin untuk membantu teman dalam diskusi kelompok.
- d. Menggunakan Badge atau Reward Digital
Badge berfungsi sebagai simbol pencapaian yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa. Reward juga dapat berupa penghargaan non-materi seperti sertifikat digital atau pengakuan di kelas. Contoh praktik: Guru memberikan badge “Vocabulary Master” kepada siswa yang menguasai sejumlah kosakata atau badge “Best Speaker” bagi siswa yang aktif dalam kegiatan role-play.
- e. Menerapkan Level atau Tahapan Belajar
Strategi level membuat proses belajar terasa seperti perjalanan permainan yang memiliki tantangan bertahap. Hal ini membantu siswa memahami progres belajar mereka. Contoh praktik: Dalam pembelajaran grammar, siswa harus menyelesaikan Level 1 (Simple Present), kemudian Level 2 (Present Continuous), hingga Level 3 (Simple Past).
- f. Menggunakan Leaderboard untuk Kompetisi Sehat
Leaderboard menampilkan peringkat siswa berdasarkan poin yang diperoleh. Strategi ini dapat meningkatkan motivasi melalui kompetisi positif sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif. Contoh praktik: Guru menggunakan platform seperti Kahoot!

atau Quizizz untuk menampilkan peringkat siswa setelah kuis berlangsung.

- g. Memberikan Tantangan dan Misi Belajar
Gamifikasi dapat diterapkan melalui sistem misi atau tantangan yang harus diselesaikan siswa secara individu maupun kelompok. Tantangan ini membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Contoh praktik: Guru memberikan “Speaking Mission” di mana siswa harus melakukan wawancara sederhana dalam bahasa Inggris dan mengunggah rekaman hasilnya.
- h. Mengintegrasikan Storyline atau Narasi Pembelajaran
Penggunaan alur cerita membuat siswa merasa terlibat dalam petualangan belajar sehingga meningkatkan engagement jangka panjang. Contoh praktik: Guru membuat tema “English Adventure” di mana setiap minggu siswa harus menyelesaikan tugas bahasa untuk “mengunjungi” negara tertentu.
- i. Memberikan Umpan Balik Instan dan Konsisten
Feedback cepat membantu siswa mengetahui perkembangan belajar mereka dan meningkatkan motivasi untuk terus berpartisipasi. Contoh praktik: Guru menggunakan platform seperti Wordwall yang memberikan skor otomatis setelah siswa menyelesaikan latihan.
- j. Melakukan Evaluasi dan Refleksi Berkala
Guru perlu mengevaluasi efektivitas gamifikasi secara berkala untuk mengetahui dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Evaluasi ini membantu guru memperbaiki strategi pembelajaran berikutnya. Contoh praktik: Guru melakukan refleksi mingguan melalui kuesioner sederhana untuk mengetahui apakah sistem poin dan reward benar-benar meningkatkan keterlibatan siswa.

Strategi implementasi gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang sistematis, pemilihan elemen permainan yang relevan, serta evaluasi berkelanjutan. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

BAB 7

Strategi Penguatan Keterampilan Bahasa untuk Digital Native

A. Strategi pengajaran *listening* berbasis multimedia

Listening (menyimak) adalah keterampilan bahasa pertama yang digunakan dalam pemerolehan bahasa dan berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan menulis. Di era digital, pengajaran mendengarkan berubah dari metode tradisional (ceramah, kaset, speaker) menjadi menggunakan multimedia interaktif yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif. Banyak penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa di berbagai lingkungan pendidikan, dari anak-anak hingga dewasa.

a) Jenis-jenis Multimedia dalam Pengajaran *Listening*

1. Aplikasi Android Interaktif

Menurut (Nisak et al., 2025), aplikasi *listening* untuk siswa SD memiliki tiga tingkat kesulitan (mudah, sedang, dan sulit) yang didasarkan pada audio, kuis, dan materi. Aplikasi ini juga menggunakan bahasa manusia asli untuk kegiatan pembelajaran. Aplikasi berbasis Android lainnya yang secara signifikan meningkatkan keterampilan mendengarkan antara lain *Ello Podcast*, *Smarty Way*, *Duolingo*, *Cake*, dan *Spotify*.

2. Audio Visual (Video/Film)

Film animasi seperti *Luca* (Ananda, 2025) digunakan untuk melatih *speaking* dan *listening*. Video pendidikan interaktif dengan animasi, grafik, dan suara yang menarik untuk anak-anak kecil (Juannita & Mahyuddin, 2022). Komedi serial TV/video, seperti *Mind Your Language* (Utomo, n.d.), untuk mengatasi hambatan bahasa dan pemahaman.

3. Media Audio (Podcast, Lagu, Rekaman)

Menurut Ani (2025), podcast adalah media audio digital dengan beragam topik yang dapat didengarkan secara langsung dan menyediakan materi otentik dalam bahasa lokal. Utomo (Utomo, n.d.) berpendapat, lagu digunakan untuk membahas makna dan melakukan metode melengkapi lirik (cloze method). Selain itu, dinyatakan bahwa rekaman teks lisan adalah sebuah artikel dan mendengarkannya dapat dilakukan secara intensif.

4. Multimedia Berbasis Komputer (CALL)

Text-to-Speech software dapat digunakan untuk membantu dosen menciptakan materi audio listening berkualitas sesuai kebutuhan (Munfadhila & Perdana, 2023). Laboratorium bahasa dengan komputer dan LCD proyektor juga dapat digunakan untuk pembelajaran terintegrasi audio dan visual (Utomo, n.d.)

b) Strategi Implementasi Pengajaran *Listening* Berbasis Multimedia

Berdasarkan sintesis dari berbagai sumber, strategi implementasi dapat dikelompokkan ke dalam tiga tahapan utama:

1. Tahap Persiapan (Pre-listening)

Menurut Nisak dkk (2025), tahap ini memiliki 4 proses yaitu analisis kebutuhan, pemilihan materi, media perancangan dan uji coba perangkat. Analisis kebutuhan meliputi observasi dan identifikasi masalah siswa, seperti keterbatasan jam belajar, variasi media, dan tingkat motivasi. Pemilihan materi harus sesuai dengan kurikulum, tingkat kesulitan, dan minat siswa (topik dekat dengan kehidupan sehari-hari, budaya, atau hiburan). Media perancangan meliputi pembuatan flowchart, storyline, dan desain antarmuka yang menarik (warna, gambar, animasi, tombol navigasi). Terakhir, di dalam uji coba perangkat (Saefurahman & Solikhah, 2025) peralatan seperti proyektor, speaker, koneksi internet dipastikan dapat berfungsi dengan baik sebelum pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan (*While-listening*)

Kegiatan pembuka dalam pelaksanaan dapat dimulai dengan tanya jawab untuk mengaktifkan *prior knowledge* siswa tentang topik. Cara mengaktifkannya dapat menampilkan gambar atau cuplikan video untuk membangkitkan minat. Setelah *prior knowledge* diperoleh, kegiatan inti berupa pemutaran multimedia audio atau video dapat dilakukan secara bertahap, bisa diulang sesuai kebutuhan. Pemberian tugas seperti *worksheet*, *cloze*

procedure, menjawab pertanyaan, atau mencatat kosakata baru. Diskusi kelompok dapat dilaksanakan untuk membahas pemahaman dan kesulitan yang ada. *Role-play* dapat dilakukan berdasarkan dialog dari film/video (Ananda, 2025). Lalu, kegiatan tersebut diakhiri dengan penutup (*closing*). Penutup tersebut meliputi diskusi makna, pesan, atau opini siswa tentang materi. Serta, penguatan oleh guru dan pemberian umpan balik.

3. Tahap Tindak Lanjut (*Post-listening*)

Evaluasi melalui *post-test*, kuis interaktif, atau tugas mandiri. Pemberian tugas ekstensif seperti *listening podcast*/lagu di rumah, menonton film dengan subtitle, atau membuat ringkasan. Refleksi dan revisi berdasarkan masukan ahli dan siswa untuk perbaikan media (model ADDIE).

B. Strategi pengembangan *speaking* melalui platform digital

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris mempermudah interaksi peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri mereka (Alhadid et al., 2020). Menurut Prosiding Salinga, siswa sering kesulitan memberikan tanggapan, takut bertanya, dan lingkungan kurang kondusif merupakan tantangan yang dihadapi guru selama pengajaran *speaking*. Proses pembelajaran harus mempertimbangkan konteks siswa, pengajar, dan pentingnya pembelajaran (Recard et al., 2021).

a. Strategi Dan Metode Pembelajaran Speaking

1. Metode Communicative Language Teaching (CLT) (Mulyani et al., 2023) :

- ✓ Membangun hubungan antara struktur bahasa dan komunikasi.
- ✓ Membantu pengajar mencapai tujuan pembelajaran komunikasi.
- ✓ Memperhatikan motivasi siswa selama belajar.

2. Metode Think Pair Share (TPS) (Mulyani et al., 2023):

- ✓ Pembelajaran kolaboratif yang mendorong siswa untuk berinteraksi dalam memecahkan masalah.
- ✓ Mendorong pemahaman konseptual dan meningkatkan kemampuan melihat dari sudut pandang lain.

3. Integrasi teknologi dalam pengajaran *speaking*.

- ✓ Menurut Nanan Abdul Manan, Bab 4 dalam (Mulyani et al., 2023), kemahiran teknologi merupakan salah satu keterampilan terpenting bagi seorang guru.
- ✓ Menggunakan aplikasi seperti Flipgrid, Edmodo, dan platform video conference.

b. Platform Dan Media Digital Untuk *Speaking*

1. Flipgrid

Aplikasi ini digunakan untuk mengajar berbicara dalam webinar UPH. Peserta didik diharuskan untuk mengungkapkan pengetahuan tentang teknologi yang digunakan selama pandemi. Aplikasi ini cukup efektif dalam memberikan umpan balik dan mengukur responsivitas berbicara.

2. Media sosial dan aplikasi pesan:

Grup *Facebook* dan *WhatsApp* digunakan untuk komunikasi, meskipun tidak terlalu interaktif untuk diskusi lisan (Recard et al., 2021). Kelemahan atau tantangan, aplikasi ini adalah akses internet dan status sosial ekonomi siswa.

3. Edmodo

Aplikasi ini digunakan sebagai platform untuk membuat kelas virtual selama lokakarya. Aplikasi ini memfasilitasi pembelajaran jarak jauh struktural.

4. Media Wayang Mini (dari penelitian pengembangan)

Media tradisional yang telah dimodifikasi untuk pengajaran berbicara. Media ini memiliki validitas materi 85% dan validitas media 86% (Alhadid et al., 2020)). Media ini membantu siswa dalam mengekspresikan kemampuan mereka melalui cerita yang berulang. Selain itu, media ini meningkatkan kepercayaan diri dan minat dalam berbicara.

c. Hasil Penelitian Dan Evaluasi

1. Efektivitas media wayang mini

Kegiatan ini membantu siswa meningkatkan kemampuan *speaking* dengan karakter khusus yang dikolaborasikan dengan cerita/percakapan. Media wayang ini dapat diterapkan secara individu maupun kelompok (Alhadid et al., 2020).

2. Hasil webinar dan workshop Universitas Pelita Harapan (Recard et al., 2021)

Guru sudah memiliki kesadaran pentingnya integrasi teknologi, namun masih perlu pelatihan teknis sederhana. Peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang proses belajar mengajar yang bermakna. Hasil webinar ini juga mementingkan peran orang tua dan sekolah dalam pembelajaran berbasis rumah.

3. Tingkat validasi produk

Media wayang mini masuk kategori "excellent" (85-86%) dan siap digunakan sesuai prosedur (Alhadid et al., 2020).

C. Reading Digital dan Critical Literacy

Di era digital, membaca lebih sulit daripada memahami teks di atas kertas. Menurut Restyandito dkk (2013) dan Mildasari (2024), hal ini melingkupi meningkatkan kemampuan untuk menavigasi, mengevaluasi, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber daring, termasuk situs web, media sosial, dan basis data digital. Multimodalitas mengacu pada aktivitas membaca bersamaan dengan teks, gambar dan suara.

Kemampuan untuk "membaca" baik kata-kata maupun dunia dikenal sebagai literasi kritis (membaca kata dan dunia). Untuk memahami kekuasaan, ketidaksetaraan, dan ketidakadilan dalam hubungan antarpribadi, hal ini memerlukan riset teks yang menyeluruh (E & Y, 2023), mengutip NCTE). Menurut Suryani dkk. (2024), berpikir kritis dalam konteks digital melibatkan analisis dan konfirmasi keakuratan informasi secara terus-menerus daripada menerimanya begitu saja.

Keterampilan teknis (menggunakan perangkat elektronik), kognitif (menilai informasi), dan sosio-emosional (berkomunikasi secara moral) semuanya termasuk dalam istilah umum "literasi digital" (Nascimbeni & Vosloo, 2019). Dengan metode yang sesuai dengan usia dan budaya lokal mereka, kemampuan ini sangat penting bagi anak-anak untuk berkembang di lingkungan digital global.

a) Perubahan Perspektif: Dari Proteksionisme ke Pemberdayaan

Kekhawatiran tentang informasi berbahaya termasuk hoaks, penipuan, radikalisme daring, dan perundungan siber awalnya memotivasi banyak inisiatif literasi digital. Strategi ini, yang berupaya melindungi konsumen dari risiko yang terkait dengan

internet, cenderung bersifat proteksionis (Harahap dkk.; Restyandito dkk.). Misalnya, kekhawatiran atas konten ofensif di media sosial merupakan faktor utama dalam peraturan literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia (Harahap et al., 2025)

Saat ini, strategi yang lebih komprehensif dan memberdayakan sedang diadopsi. Selain mencegah bahaya, tujuannya adalah untuk memberdayakan masyarakat khususnya kaum muda untuk terlibat dalam partisipasi yang aman, kreatif, dan aktif di lingkungan digital. Strategi ini sangat menekankan hak anak untuk terlibat dalam kehidupan bermasyarakat, kebebasan berekspresi, dan informasi (Gennaro et al., 2024; Nascimbeni & Vosloo, 2019). Menurut penelitian, seringkali terdapat lebih banyak keuntungan dari partisipasi internet daripada kerugiannya (Nascimbeni & Vosloo, 2019).

b) Metode & Strategi Pengajaran

Terdapat 3 metode dalam metode pengajaran *Reading Digital* untuk menumuhkan Critical :

1. Pembelajaran Aktif dan Berbasis Proyek (PjBL): PjBL telah terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pendekatan ini, siswa secara aktif mengenali isu-isu dunia nyata (seperti dampak buruk dunia digital terhadap remaja), meneliti alasan yang mendasarinya, dan membuat rencana pembelajaran atau solusi (E & Y, 2023). Hal ini mendorong pemecahan masalah, keterkaitan dengan dunia nyata, dan pembelajaran kooperatif.
2. Integrasi Nilai-Nilai Lokal dan Agama: Pelatihan literasi digital dapat dibuat lebih relevan dan efektif dengan memasukkan nilai-nilai budaya dan agama. Suryani dkk (2024) menunjukkan bahwa memasukkan prinsip-prinsip Islam seperti kejujuran dan tabayyun (klarifikasi) ke dalam pengajaran sangat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan persepsi risiko remaja Muslim.
3. Memanfaatkan Teknologi Kreatif: Teknologi yang kompleks tidak selalu diperlukan. Radio, televisi, dan telepon seluler dasar masih berguna (Restyandito & Lestariningsih, 2013). Telah dibuktikan bahwa penggunaan aplikasi kreatif seperti Canva untuk membuat komik dari teks keagamaan di kelas meningkatkan minat siswa dalam membaca dan membuat pembelajaran lebih menarik (Mildasari & Mujab, 2024).

c) Kesulitan Implementasi

Terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi dalam menerapkan *Reading Digital*:

1. Kesenjangan Infrastruktur dan Kompetensi: Hambatan utama meliputi akses internet yang tidak memadai, kurangnya infrastruktur TIK (terutama di daerah terpencil), dan yang terpenting yaitu ketidakmampuan guru dan pelatih untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pelajaran mereka (E & Y, 2023; Harahap et al., 2025; Nascimbeni & Vosloo, 2019). Para pembuat kebijakan seringkali kurang memahami seluk-beluk literasi digital. Oleh karena itu, alih-alih menekankan aspek pendidikan (pemberdayaan pengguna), peraturan yang dihasilkan diskusi kritis biasanya berkonsentrasi pada sisi media (pemblokiran konten) (Harahap dkk.).
2. Kesiapan Siswa: Banyak siswa kurang berani untuk berpartisipasi aktif atau menyuarakan pemikiran mereka dalam karena mereka terbiasa dengan gaya belajar pasif (E & Y, 2023).

d) Prospek dan Saran

Terdapat beberapa saran atau rekomendasi yaitu:

1. Pendekatan Holistik dan Sistematis: Program literasi digital perlu komprehensif, melibatkan beberapa pemangku kepentingan (sekolah, keluarga, komunitas, dan sektor swasta) dan mencakup aspek teknis, kognitif, dan sosial (Mildasari & Mujab, 2024; Nascimbeni & Vosloo, 2019).
2. Prioritaskan Pendidikan, Bukan Hanya Regulasi: Strategi literasi digital harus memprioritaskan pendidikan literasi, termasuk pengintegrasian ke dalam kurikulum sekolah resmi, daripada hanya regulasi media (Harahap et al., 2025).
3. Pengembangan Kapasitas Guru: Sangat penting untuk melakukan investasi yang signifikan dalam persiapan guru. Untuk mendukung pembelajaran yang memberdayakan, pendidik harus memiliki keterampilan pedagogi kritis dan keterampilan teknis (E & Y, 2023; Nascimbeni & Vosloo, 2019; Restyandito & Lestariningsih, 2013).

D. Writing berbasis blog dan collaborative writing

Keberadaan berbagai platform daring yang memungkinkan proses kreatif menjadi lebih kolaboratif dan menjangkau khalayak yang lebih luas telah secara signifikan mengubah pendidikan

menulis di era digital. Menulis berbasis blog dan menulis kolaboratif adalah dua strategi yang berkembang pesat. Blog, singkatan dari weblog, hanyalah sebuah situs web yang berfungsi sebagai platform berbasis web untuk menulis dan menerbitkan materi secara daring. Postingan diatur dalam urutan kronologis terbalik, dengan postingan terbaru muncul terlebih dahulu (Lestari, 2019). Menurut literatur, "Blog merupakan media yang cocok bagi siswa untuk mengunggah hasil tulisan mereka." Materi elektronik yang menunjukkan bagaimana tulisan siswa telah berkembang dari waktu ke waktu. Sebaliknya, (Huda, 2019) mendefinisikan penulisan kolaboratif sebagai "tugas dan aktivitas yang dimulai dengan diskusi pra-draf, argumentasi, penyuntingan, dan menghasilkan dokumen akhir yang dikerjakan oleh lebih dari satu orang," yang berarti bahwa siswa bekerja dalam kelompok dan berbagi tanggung jawab atas karya tulis dari awal hingga akhir.

Kedua strategi tersebut memiliki landasan teoritis yang kuat. Menurut Teori Proses Penulisan Flower dan Hayes (Shanmuganathan, 2003), siklus berbasis umpan balik yang terdiri dari prapenulisan, penyusunan draf, revisi, dan penyuntingan menentukan kualitas tulisan. Menurut Teori Pembelajaran Sosial Bandura, pembelajaran terjadi melalui kontak sosial, penguatan, dan observasi. Memahami bentuk retorika dan tujuan sosial tulisan akademis sangat penting, menurut Pedagogi Berbasis Genre Hyland. Teori Pembelajaran Otentik menekankan pentingnya kondisi otentik untuk belajar menulis di depan khalayak umum. Terakhir, Literasi Akademik memandang literasi akademik sebagai "praktik sosial dalam budaya akademik yang berkaitan dengan argumentasi, bukti, dan konvensi kutipan"(Ernawati et al., 2026).

1) Keunggulan dan Manfaat Metode Terintegrasi

Terdapat beberapa keunggulan dalam pelatihan menulis ketika blog dan penulisan kelompok digabungkan. Karena tulisan mereka dapat diakses oleh publik, blog berfungsi sebagai ruang publikasi dengan audiens nyata yang, dari sudut pandang motivasi, membuat siswa merasa lebih bertanggung jawab. Menurut Kessler, G., Bikowski, D., & Boggs, J. dalam (Huda, 2019), "tujuan umum kolaborasi adalah untuk mendorong interaksi sosial di antara para pembelajar sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain." Akibatnya, hal ini memotivasi orang untuk menulis lebih aktif. Dari

sudut pandang keterampilan menulis, metode ini mendorong penulisan yang terstruktur dengan baik, meningkatkan koherensi dan alur ide, mendorong penggunaan terminologi akademik yang sesuai, dan merangsang kreativitas melalui eksplorasi multimodal. Menurut Fong dalam (Huda, 2019), penulisan kolaboratif memiliki sejumlah keuntungan, seperti "meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas, mendorong berbagi informasi baru, memungkinkan berbagi keahlian, membantu mempersempit informasi, dan melatih negosiasi pendapat."

Siswa dapat berlatih menegosiasikan ide, bertukar pengetahuan dan keterampilan, serta saling membantu dalam meningkatkan ide mereka ketika bekerja bersama. Dalam hal umpan balik, mereka mendapatkan kritik yang bermanfaat dari audiens dan kolega, yang membantu proses revisi berbasis data. Secara psikologis, metode ini mendorong praktik penulisan yang bijaksana, menurunkan kecemasan (kadang-kadang disebut sebagai filter afektif), dan meningkatkan kepercayaan diri. Menurut Krashen dalam (Shanmuganathan, 2003), "kecemasan rendah dan motivasi tinggi dapat menurunkan filter afektif, sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif."

Setiap platform memiliki manfaat unik. Blog sangat baik sebagai platform publikasi dunia nyata yang dapat melacak evolusi tulisan siswa dari waktu ke waktu, memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengakuan dari berbagai audiens, dan mempromosikan etika digital. Kolaborasi waktu nyata dalam dokumen yang sama adalah keunggulan Google Docs.

Reyna dalam (Huda, 2019) menjelaskan bahwa "siswa dapat bekerja secara kolaboratif pada dokumen yang sama pada waktu yang bersamaan, dan file tersebut membedakan antara kontribusi individu dan kolektif dari siswa yang terlibat dalam tugas tersebut." Platform ini menyediakan akses dari lokasi mana pun dan kapan pun, secara otomatis menyimpan setiap lima belas detik, dan menawarkan fungsi riwayat revisi untuk melihat upaya setiap anggota. Dengan fitur multimodalnya, Padlet sangat baik dalam mendorong debat dan diskusi tentang subjek tertentu. Menurut Algraini dalam (Lazuardi Al-Fitrie et al., 2023), "dengan bantuan media tambahan, pengguna alat online gratis Padlet dapat berdebat atau mendiskusikan topik tertentu," dan membiarkan guru berperan sebagai fasilitator daripada penilai pada akhirnya mendorong otonomi siswa.

2) Tahapan Penerapan Model Terintegrasi

Paradigma pembelajaran terintegrasi yang mencakup blog dan penulisan kolaboratif dapat diterapkan melalui enam tahapan utama, menurut sintesis beberapa studi oleh Titin Ernawati dkk (2026), Dessy Ayu Ardini (2019), dan Al-Fitrie dkk (2023). Prapenulisan atau perencanaan adalah langkah pertama, di mana siswa meneliti subjek, mengumpulkan referensi dari sumber ilmiah daring, membuat kerangka atau kerangka penulisan, bekerja dalam kelompok, dan menghasilkan rencana penulisan, pernyataan masalah, dan daftar sumber pendahuluan. Siswa berkolaborasi untuk mengembangkan draf awal di Google Docs atau Padlet selama putaran kedua. Menurut Harmer dalam (Huda, 2019), "tahap penulisan meliputi perencanaan, penyusunan draf, penyuntingan, dan draf akhir," yang berarti bahwa setiap peserta berkontribusi sesuai dengan peran yang telah ditetapkan, dosen memberikan saran tentang struktur akademik, dan produk akhirnya adalah draf awal pada platform kolaboratif.

Peninjauan sejawat adalah langkah ketiga, di mana siswa menggunakan fungsi komentar untuk saling memberikan kritik tentang koherensi, pilihan kata, dan gaya presentasi. Menurut Vygotsky dalam (Shanmuganathan, 2003), "pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain yang lebih mampu," yang menghasilkan rata-rata dua hingga tiga komentar bermanfaat per item dalam komunitas daring. Siswa memperkuat logika dan transisi ide, memperbaiki kekurangan struktural dan argumentasi, serta meningkatkan kutipan sebagai tanggapan terhadap komentar selama tahap revisi keempat, yang berpuncak pada draf revisi kedua dengan catatan tentang peningkatan. Untuk menghasilkan karya yang siap dipublikasikan, mahasiswa meningkatkan gaya penulisan, tata bahasa, dan tanda baca pada tahap kelima penyuntingan. Mereka juga memastikan format kutipan APA konsisten dan menggunakan sumber daya seperti Grammarly dan Turnitin. Mahasiswa mengirimkan karya akhir mereka di blog pribadi atau blog kelas selama tahap keenam, yaitu publikasi digital. Menurut Godwin dalam (Lestari, 2019), "inovasi terbaru dalam weblog menawarkan peluang pembelajaran daring," yang memungkinkan mahasiswa untuk menyebarkan pengetahuan dengan berbagi tautan di media sosial ilmiah dan mendapatkan umpan balik publik.

Selama proses ini, instruktur atau dosen berperan sebagai panutan yang memberikan contoh teks akademis kepada mahasiswa, fasilitator yang memandu diskusi daring, moderator yang menjaga kualitas interaksi, pemberi umpan balik yang menawarkan masukan konseptual, dan evaluator yang mengevaluasi kualitas menggunakan rubrik standar.

3) Bukti Empiris dan Temuan Penelitian

Banyak penelitian telah menunjukkan betapa suksesnya strategi ini. Studi Titin Ernawati dkk (2026) tentang blog mengungkapkan peningkatan yang signifikan dalam semua aspek kemampuan menulis akademik mahasiswa Universitas Hamzanwadi. Koherensi meningkat sebesar 21,8 persen, dari 72,3 menjadi 88,1. Diksi meningkat sebesar 22,2 persen, dari 70,7 menjadi 86,4. Terdapat peningkatan kreativitas sebesar 24,3 persen, dari 68,9 menjadi 85,7. Dengan nilai Cohen's d sebesar 0,82, rata-rata nilai IPK meningkat dari 70,6 menjadi 86,7, peningkatan sebesar 22,8 persen, menunjukkan dampak yang kuat dari penggunaan blog dan media sosial terhadap kemampuan menulis akademik. Menurut penelitian ini, "pembelajaran menulis akademik berbasis blog dan media sosial lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa" (Ernawati et al., 2026).

Studi Dessy Ayu Ardini (2019) tentang penulisan kolaboratif menggunakan Google Docs dengan mahasiswa STKIP PGRI Blitar mengungkapkan peningkatan skor rata-rata dari pra-uji sebesar 53, naik menjadi 68 pada siklus pertama dan 81 pada siklus kedua, memenuhi kriteria keberhasilan dengan skor minimum 80. "Penulisan kolaboratif menggunakan Google Docs meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa" adalah kesimpulan peneliti Dessy Ayu Ardini dalam (Huda, 2019).

Siswa-siswi SMP Islam Nida El-Adabi berpartisipasi dalam sebuah studi oleh Al-Fitrie dkk (2023) tentang penggunaan Padlet dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif. Hasil uji ahli materi mencapai 90,9 persen dengan kategori sangat layak, uji ahli media mencapai 65,5 persen dengan kategori layak, uji coba satu lawan satu mencapai 81,77 persen, uji coba kelompok kecil mencapai 88,02 persen, dan uji efektivitas N-Gain mencapai 57 persen dengan kategori cukup efektif. Setelah pengembangan dipraktikkan, kemampuan menulis siswa juga meningkat, naik dari skor awal 75,83 menjadi 86,97. Para peneliti menemukan

bahwa "pengembangan materi pengajaran digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif menggunakan Padlet dapat dikatakan sangat cocok digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis mereka".

Yang lebih menarik, penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam integritas dan etika akademik. Kutipan APA digunakan sebanyak 88 persen, meningkat 46 persen dari 42 persen. Pemeriksaan plagiarisme digunakan sebanyak 82 persen, meningkat 47 persen dari 35 persen. Kesadaran akan keunikan tulisan meningkat sebesar 35%, dari 55% menjadi 90%. Paragraf yang tidak koheren menurun dari 48 persen menjadi 15 persen, penurunan sebesar 33 persen, diksi informal menurun dari 52 persen menjadi 12 persen, penurunan sebesar 40 persen, kesalahan kutipan menurun dari 50 persen menjadi 10 persen, penurunan sebesar 40 persen, dan kurangnya elaborasi ide menurun dari 45 persen menjadi 14 persen, penurunan sebesar 31 persen.

4) Literasi Digital dan Etika

Penanaman etika digital dan integritas akademik juga sangat terbantu oleh pembelajaran terpadu yang menggabungkan blog dan penulisan kelompok. Siswa belajar tentang orisinalitas, cara memparafrase dengan benar, cara menggunakan kutipan secara konsisten dalam gaya APA, cara menghindari plagiarisme, dan penyebaran digital yang bertanggung jawab. Memilih sumber yang dapat diandalkan, memahami konteks dan mengidentifikasi bias, kemampuan multimodal yang mengintegrasikan teks, gambar, dan audio, mengelola jejak digital dan privasi, serta menyesuaikan diri dengan norma bahasa digital adalah contoh dari literasi digital yang dikembangkan. Menurut tinjauan pustaka, "penguatan penulisan akademik berbasis digital perlu diintegrasikan dengan literasi digital untuk memilah sumber yang kredibel, membaca konteks, menjaga privasi dan jejak digital, serta menerapkan integritas ilmiah melalui kutipan yang tepat dan menghindari plagiarisme" (Ernawati et al., 2026).

Keberhasilan strategi ini dikaitkan dengan sejumlah variabel. Peningkatan kualitas tulisan didorong oleh adanya audiens nyata. Proses peningkatan dipercepat oleh kritik konstruktif. Batasan karakter dan batasan format lainnya mendorong akurasi dan konsentrasi. Pelacakan kemajuan

dipermudah oleh fitur dokumentasi seperti riwayat revisi. Pembelajaran dapat terjadi tanpa dibatasi oleh waktu atau lokasi karena fleksibilitas akses kapan saja dan di mana saja. Menurut Davies dalam (Shanmuganathan, 2003), "keunggulan email adalah sifat asinkronnya, yang memungkinkan siswa untuk menangani tugas menulis dan pemecahan masalah yang lebih kompleks," sebuah klaim yang berlaku untuk berbagai platform kolaboratif.

Namun, menerapkan strategi ini dalam praktiknya bukannya tanpa kesulitan. Mahasiswa dapat mengatasi keterbatasan ketersediaan perangkat mereka dengan menggunakan warnet dan meminjam atau bergabung dengan teman. Membuat video pendidikan dan menyediakan waktu untuk pengumpulan tugas adalah dua cara untuk mengatasi keterbatasan jaringan. Program penyuluhan dan pelatihan pembelajaran daring dapat membantu mengatasi kurangnya literasi teknis. Instruksi pengutipan dan penggunaan program pengecekan kemiripan seperti Turnitin dapat membantu menghindari plagiarisme. Penguatan positif dan bimbingan dapat membantu mengatasi kecemasan publikasi.

5) Kesimpulan dan Konsekuensi

Penulisan kolaboratif dan penulisan berbasis blog adalah dua strategi pelengkap yang bekerja dengan baik bersama-sama. Blog menawarkan audiens dunia nyata untuk publikasi, mendorong akuntabilitas, konten berkualitas tinggi, dan pemahaman tentang etika digital. Sepanjang proses penulisan, penulisan kolaboratif dengan Google Docs dan Padlet mendorong kerja tim, tinjauan sejawat, dan pengembangan ide kelompok. Melalui integrasi ini, tercipta ekosistem pembelajaran penulisan yang komprehensif di mana siswa memperoleh kemampuan penulisan teknis serta pemahaman tentang proses berpikir ilmiah, kerja sama digital, dan kewajiban etika akademik dalam konteks publikasi kontemporer.

Model pembelajaran terpadu ini memiliki implikasi yang luas. Disarankan agar instruktur dan dosen menggunakan rubrik penilaian standar bersamaan dengan model enam tahap secara metodis. Fasilitas untuk pelatihan literasi digital dan akses yang memadai terhadap teknologi sangat penting bagi lembaga pendidikan. Hal ini memberi para akademisi kesempatan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dan perluasan ke berbagai genre penulisan. Literasi digital harus dimasukkan ke dalam

kurikulum di semua tingkatan pendidikan. "Email harus diintegrasikan ke dalam kursus bahasa, bukan sebagai tambahan opsional," menurut Schwienhorst (1997). Saran ini berlaku untuk semua platform digital yang digunakan untuk pengajaran menulis. Hasilnya, model pembelajaran ini meningkatkan kemampuan menulis akademis seperti koherensi, diksi, dan daya cipta, sekaligus memperkuat karakter ilmiah, etika digital, dan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kesulitan era Masyarakat 5.0.

E. Vocabulary building melalui aplikasi dan game

Banyak penelitian telah menunjukkan betapa bermanfaatnya aplikasi Quizizz untuk mempelajari kosakata. Darmawan & Undang (2020) meneliti bagaimana mahasiswa sastra Inggris Universitas Al-Ghifari menggunakan Quizizz. Mahasiswa menggunakan aplikasi Quizizz untuk membuat tes berdasarkan materi kursus pengembangan kosakata. Menurut temuan tersebut, elemen-elemen seperti permainan dalam aplikasi seperti avatar, emotikon, musik latar, dan papan skor membuat belajar menjadi lebih menarik. Alih-alih mengikuti ujian, mahasiswa merasa seolah-olah mereka sedang bermain game. Dampak Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris pada mata kuliah Pengembangan Kosakata juga ditunjukkan oleh penelitian Nur Amalia Ilham (2022) di IAIM Muhammadiyah Sinjai. Dengan nilai rata-rata post-test sebesar 83,85 dibandingkan dengan nilai pre-test sebesar 49,23, hasil metode eksperimen pretest-posttest satu kelompok pada 13 mahasiswa menunjukkan peningkatan yang substansial. Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar pengembangan kosakata, menurut uji t sampel berpasangan, yang menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

a) Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Canva (Gameva)

Menggunakan metodologi ADDIE, Rahmadani, Kurniaman, dan Permana (2025) menciptakan Game Edukasi Berbasis Canva (Gameva) tentang pengembangan kosakata untuk anak-anak kelas empat sekolah dasar. Untuk mendorong kerja sama antar siswa, Gameva dibuat sebagai teka-teki silang yang ditampilkan di depan kelas menggunakan laptop dan proyektor. Hasil validasi sangat baik: 93,33% untuk validasi media, 86,11% untuk validasi materi,

dan 95% untuk validasi bahasa. Skor uji praktis percobaan solo adalah 94,15%, sedangkan skor percobaan kelompok kecil adalah 92,58%. Yang paling signifikan, skor rata-rata siswa meningkat dari pre-test 40 menjadi post-test 90, dan Gameva meningkatkan keterampilan membangun kosakata dengan skor N-Gain 83,33% (kategori tinggi).

b) Pengembangan Game Edukasi Kosakata yang Dipelajari Sendiri

Rejeki dkk (Rejeki et al., n.d.) menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) untuk membuat aplikasi game instruksional kosakata berbasis web yang memanfaatkan teknologi Vue JS. Perangkat lunak ini menggunakan permainan tebak gambar dengan petunjuk huruf acak untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak. Kata-kata sederhana seperti barang-barang umum, mobil, dan ikatan keluarga adalah topik utama tema tersebut. Platform Netlify digunakan untuk penyebaran, dan arsitektur permintaan-respons digunakan dalam konstruksinya. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami dan mengingat terminologi baru ketika elemen interaktif seperti permainan, latihan, dan kuis dipasangkan dengan UI yang intuitif. Teknologi web adalah pilihan pembelajaran yang serbaguna dan kreatif karena dapat diakses dari lokasi mana pun, kapan pun, dan pada sistem operasi apa pun.

c) Metode Pengembangan Kosakata dalam Tinjauan Pustaka

Dalam kajian literaturnya, Husein (Husein, n.d.) menemukan sejumlah metode efisien untuk memperluas kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Teknik-teknik ini meliputi pemetaan kata untuk meningkatkan asosiasi makna, bercerita digital, gamifikasi, pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Quizlet, kartu flash dengan gambar yang berisi kata dan definisinya, menggunakan petunjuk kontekstual untuk menebak arti kata-kata baru, dan menggunakan mnemonik untuk mengingat kosakata yang sulit. Studi ini menyoroti efektivitas teknik pembelajaran komunikatif dan menghibur dalam meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Namun, ada kendala dalam menerapkan taktik ini, termasuk fasilitas yang tidak memadai, gaya belajar yang berbeda di antara siswa, dan kesiapan instruktur untuk mengawasi pendekatan baru. Selain menggunakan teknologi untuk menyediakan pembelajaran yang dinamis dan bermakna,

guru harus mampu beradaptasi dan kreatif dalam menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan kebutuhan murid.

d) Model Pengembangan Kosakata dalam Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Menggunakan metodologi ADDIE, Bayu, Tantri, dan Wulandari (2025) menciptakan metodologi Pengembangan Kosakata untuk pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Paradigma ini berfokus pada metode efisien untuk memperluas kosakata siswa melalui berbagai teknik, seperti penggunaan teknologi, kontak sosial, dan pengajaran langsung. Temuan validasi ahli menunjukkan skor validitas yang sangat tinggi yaitu 90% untuk ahli pembelajaran, 92% untuk ahli konten, dan 95% untuk ahli bahasa. Hasil uji kepraktisan adalah 95% untuk uji coba individu, 96% untuk kelompok kecil, dan 90% untuk penilaian guru. Perbedaan substansial dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ ditemukan dalam uji efektivitas dengan 60 siswa (30 kelompok eksperimen dan 30 kelompok kontrol). Skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 84,30, sedangkan kelompok kontrol adalah 77,10. Selain meningkatkan pengetahuan kosakata, pendekatan ini terbukti meningkatkan minat, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa dalam studi bahasa Inggris mereka.

F. Integrasi grammar dalam konteks komunikatif digital

Rokhayani dkk (2021) meneliti penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbasis interaksi antarmanusia dalam pengajaran tata bahasa di Universitas Muria Kudus. Studi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi ke dalam pengajaran tata bahasa menekankan pengembangan keterampilan komunikasi melalui interaksi digital dan elemen struktural. Lingkungan pembelajaran interaktif dan kooperatif dibangun melalui pemanfaatan platform termasuk Zoom, WhatsApp, YouTube, Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) Sunan, dan jajak pendapat daring. Melalui partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan materi bersama berbahasa Inggris, mahasiswa secara langsung mempraktikkan struktur tata bahasa dalam situasi komunikasi yang autentik. Menurut studi ini, interaksi antarmanusia berbasis TIK memfasilitasi umpan balik langsung dari rekan dan dosen, meningkatkan motivasi belajar, dan menawarkan fleksibilitas dalam hal waktu dan lokasi. Secara keseluruhan, strategi ini berhasil meningkatkan pemahaman dan

penerapan tata bahasa dalam komunikasi digital, meskipun terdapat tantangan yang terus-menerus seperti koneksi internet yang tidak stabil.

a. Peningkatan Kemampuan Instruktur dalam Pedagogi Digital

Secara lebih luas, Sabrina, dkk (2025) dalam bukunya "Teaching English in the Digital Age" menyoroti betapa pentingnya membangun kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran tata bahasa. Selain mahir dalam struktur linguistik, pendidik harus mampu secara kreatif menyusun pelajaran yang memanfaatkan platform digital. Untuk memungkinkan guru menggunakan strategi seperti pembelajaran campuran dan kelas terbalik dalam pengajaran tata bahasa, mereka harus menerima pelatihan berkelanjutan dalam pedagogi digital. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa guru yang memiliki kemampuan digital tinggi lebih siap untuk memberikan pengalaman belajar tata bahasa yang kontekstual dan bermakna kepada siswa, terutama ketika berurusan dengan masalah generasi digital, yang menuntut pembelajaran interaktif dan aplikatif untuk kehidupan sehari-hari.

b. Penggabungan Pendidikan Karakter dengan Pengajaran Tata Bahasa

Dengan memilih contoh kalimat yang menyampaikan pelajaran moral, Siswoyo (2025) menjelaskan bagaimana cita-cita pendidikan karakter dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran tata bahasa. Misalnya, guru dapat menggunakan frasa seperti "Anak-anak harus menghormati orang tua dan guru mereka kapan pun dan di mana pun mereka berada" atau "Budi selalu membantu teman-temannya yang belum memahami pelajaran" saat mengajarkan bentuk present tense sederhana. Dengan cara yang serupa, mengajarkan frasa kondisional menggunakan contoh seperti "Saya akan memberi Anda hadiah jika Anda berbicara jujur" mengajarkan struktur kalimat kondisional dan pentingnya kejujuran. Metode ini menunjukkan bahwa pengajaran tata bahasa tidak harus terpisah dari konteks moral dan sosial; sebaliknya, tata bahasa dapat diajarkan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan prinsip-prinsip moral dalam interaksi sehari-hari. Karena integrasi ini, siswa tidak hanya mempelajari norma-norma bahasa tetapi juga bagaimana menggunakannya untuk menunjukkan empati, akuntabilitas, dan kebaikan.

c. Penggunaan Tata Bahasa dalam Komunikasi Digital dengan Generasi Z

Suatu sudut pandang yang menarik tentang penggunaan tata bahasa dalam komunikasi digital kasual ditawarkan oleh studi Ramadani dkk. (2025) tentang penggunaan emotikon dan pesan singkat dalam percakapan WhatsApp Generasi Z. Konstruksi frasa yang efisien dan ekonomis, seperti elipsis (menghilangkan subjek atau predikat) dan singkatan yang tetap dapat dipahami dalam konteks wacana, umum di kalangan Generasi Z. Fenomena ini menunjukkan bahwa mengetahui tata bahasa tidak selalu berarti menggunakan seluruh kalimat sesuai dengan aturan yang diterima, tetapi lebih pada kemampuan untuk memodifikasi struktur bahasa agar sesuai dengan media dan situasi komunikasi. Respons singkat, seperti "otw" (on the way) atau "gpp" (never mind), adalah contoh bagaimana bahasa telah beradaptasi dengan tuntutan komunikasi cepat di era digital. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa emoji dapat digunakan sebagai penanda pragmatis untuk menghilangkan ambiguitas dan memperjelas makna, terutama ketika struktur kalimat kurang memadai. Oleh karena itu, pengajaran tata bahasa di era digital harus mempertimbangkan realitas komunikasi modern, di mana struktur bahasa sering diubah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pesan.

d. Konsekuensi Pengajaran Tata Bahasa di Era Digital

Secara keseluruhan, pengajaran bahasa dalam situasi komunikasi digital memerlukan perubahan paradigma dari pendekatan strukturalis yang kaku menjadi pendekatan yang lebih adaptif dan kontekstual. Tata bahasa kini diajarkan sebagai alat untuk mencapai tujuan komunikatif dalam berbagai konteks, baik formal maupun informal, bukan sebagai seperangkat aturan yang harus dipelajari. Siswa dapat mempraktikkan tata bahasa dalam interaksi dunia nyata dengan teman sebaya, guru, dan bahkan penutur asli dengan menggunakan teknologi seperti media sosial, platform e-learning, dan aplikasi berbasis AI. Selain itu, memasukkan kesadaran pragmatis dan nilai-nilai karakter ke dalam pengajaran tata bahasa membantu siswa menyadari bahwa keputusan tentang struktur bahasa selalu memiliki konsekuensi sosial dan emosional. Metode ini membuat pengajaran tata bahasa lebih aplikatif, bermakna, dan selaras dengan beragam kebutuhan komunikasi yang selalu berubah di era digital.

BAB 8

Assessment dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Era Digital

A. Konsep authentic assessment

Suatu jenis evaluasi yang dikenal sebagai "penilaian otentik" mengevaluasi kemampuan siswa secara holistik dan menyeluruh, menekankan tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan dan sikap dalam konteks dunia nyata. Jauhari dkk (2017) mendefinisikan penilaian otentik sebagai metode evaluasi di mana siswa harus menunjukkan kinerja dunia nyata yang signifikan sebagai inti dari pengetahuan dan kemampuan yang telah mereka peroleh. Menurut Mueller dalam (Nurgiyantoro & Suyata, 2007), penilaian otentik adalah jenis tugas yang mengharuskan siswa untuk menggunakan informasi dan kemampuan penting dalam kinerja dunia nyata yang bermakna. Menurut Rahman (2022), asesmen autentik adalah prosedur evaluasi yang menggunakan teknik pengukuran kinerja tertentu untuk menggambarkan pembelajaran, pencapaian, motivasi, dan sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran yang relevan. Hasilnya, asesmen autentik mengevaluasi pengetahuan siswa serta penerapan praktisnya.

a) Kualitas Evaluasi Otentik

Evaluasi otentik berbeda dari penilaian tipikal dalam beberapa hal. Menurut Kunandar dalam (Jauhari et al., 2017), penilaian otentik bersifat berkelanjutan dan terintegrasi, dapat digunakan sebagai umpan balik, dapat digunakan untuk tujuan formatif dan sumatif, dan mengukur kinerja dan keterampilan daripada sekadar menghafal fakta. Menurut Widyastuti dkk (2020), pembelajaran komprehensif, kontinuitas, berbagai alat penilaian, dan pembelajaran berbasis kriteria adalah semua aspek dari penilaian otentik. Menurut Nurgiyantoro & Suyata (2007), penilaian otentik lebih menekankan pada pengukuran hasil belajar dalam bentuk kompetensi siswa untuk mencapai sesuatu daripada

pada pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Fitur-fitur ini menyoroti bagaimana penilaian otentik bersifat komprehensif dan berpusat pada siswa.

b) Jenis dan Cakupan Evaluasi Otentik

Tiga komponen utama membentuk cakupan penilaian otentik: kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Evaluasi kinerja, evaluasi proyek, evaluasi portofolio, dan evaluasi tertulis adalah empat kategori penilaian otentik yang diidentifikasi oleh Jauhari dkk (2017). Rahman (2022) menjelaskan bagaimana observasi, evaluasi diri, evaluasi rekan sejawat, dan penulisan jurnal dapat digunakan untuk menilai kompetensi sikap. Tugas, ujian lisan, dan ujian tertulis digunakan untuk mengukur kemahiran pengetahuan. Evaluasi kinerja, proyek, dan portofolio digunakan untuk menilai kompetensi keterampilan.

c) Perbandingan dengan Evaluasi Konvensional

Perbandingan dasar antara penilaian tradisional dan otentik diberikan oleh Jauhari dkk (2017). Tes konvensional dibatasi waktu, menguji kemampuan tingkat rendah, memiliki sudut pandang terbatas, mengungkapkan fakta, menggunakan standar kelompok, bergantung pada ingatan, dan hanya memiliki satu jawaban yang benar. Sebaliknya, penilaian otentik diatur waktunya oleh guru dan siswa, mengukur keterampilan tingkat tinggi, memiliki perspektif komprehensif, mengungkapkan konsep, menggunakan standar individu, bergantung pada internalisasi, dan memiliki banyak solusi yang benar. Nurgiyantoro & Suyata (2007) menekankan bahwa penilaian otentik tidak menggantikan penilaian tradisional, tetapi berfungsi sebagai pelengkap yang memperkuat kinerja siswa secara individual dalam mempraktikkan pengetahuan yang telah dikuasai.

d) Cara Membuat Penilaian Otentik

Membutuhkan langkah-langkah metodis untuk mengembangkan penilaian otentik. Menurut Rahman (2022), ada empat proses utama yang harus dilakukan untuk menentukan tingkat kinerja siswa: mendefinisikan dan menentukan persyaratan kompetensi; memilih tugas-tugas otentik yang dapat diterapkan pada skenario kehidupan nyata; menyusun kriteria atau indikator penilaian; dan mengembangkan rubrik. Menurut Nurgiyantoro & Suyata (2007), menciptakan penilaian otentik memerlukan pertimbangan karakteristik mata pelajaran, jenis

informasi yang diharapkan siswa berikan, dan eksplorasi data yang direncanakan, berkelanjutan, dan berkala mengenai pertumbuhan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Saat membuat model penilaian otentik, Widyastuti dkk (2020) menekankan pentingnya sikap siswa, sifat siswa, dan pemahaman pembuat model tentang tingkat taksonomi Bloom.

e) Penerapan pada Kurikulum

Sebagaimana diamanatkan oleh Kurikulum 2013, penilaian autentik sangat relevan dengan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Menurut Jauhari dkk (2017), penilaian autentik dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, seperti membangun jaringan, bereksperimen, bernalar, dan observasi. Menurut Nurgiyantoro & Suyata (2007), pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan penilaian autentik direkomendasikan oleh Kurikulum Tingkat Sekolah (KTSP) karena dianggap memiliki dampak substansial pada kinerja pembelajaran kompetensi siswa. Untuk memastikan bahwa apa yang dipelajari anak-anak di sekolah relevan dengan tuntutan kehidupan nyata, penilaian autentik juga konsisten dengan gagasan pembelajaran kontekstual, yang menyoroti pentingnya menghubungkan materi pembelajaran di kelas dengan realitas sebenarnya di masyarakat.

B. Digital assessment dan e-portfolio

Epidemi COVID-19 telah mempercepat transisi pendidikan tinggi, dan penilaian digital telah menjadi aspek penting di dalamnya. E-portofolio telah menjadi alat evaluasi alternatif yang sangat berguna dan efisien dalam konteks peralihan ke pembelajaran daring dan jarak jauh. Dengan terus merekam proses pembelajaran siswa melalui kumpulan artefak digital, e-portofolio menawarkan pendekatan yang lebih komprehensif daripada evaluasi tradisional, yang seringkali berfokus pada hafalan dan tes tertulis. Menurut sebuah studi, "pengembangan dan pengenalan e-portofolio didasarkan pada fakta bahwa praktik reflektif pembuatannya memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan dan melacak pembelajaran, mengembangkan gambaran pengalaman yang koheren, dan meningkatkan pemahaman diri" (Syzykova et al., 2017). Metode ini mengevaluasi proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, dan pertumbuhan kemampuan metakognitif siswa di samping hasil yang diharapkan.

Dalam penilaian, e-portofolio memiliki berbagai tujuan. Secara formatif, e-portofolio memberikan kesempatan untuk introspeksi dan masukan berkelanjutan dari rekan sejawat dan instruktur. Di bidang pendidikan, "e-portofolio terutama berfokus pada metakognisi dan penetapan tujuan yaitu, kesadaran akan pembelajaran dan pengembangan keterampilan seseorang, kemampuan untuk menilai kekuatan dan kelemahan, dan merefleksikan kemajuan pribadi" (Syzykova et al., 2017). Singkatnya, e-portofolio berfungsi sebagai portofolio prestasi yang dapat digunakan untuk menunjukkan kepada calon pemberi kerja bahwa Anda kompeten. Studi lain menyoroti fakta bahwa "dalam hal pengembangan karir, siswa dapat menggunakan portofolio untuk menunjukkan kepada calon pemberi kerja kemampuan dan keterampilan mereka yang tidak dapat dicapai melalui sertifikat akademik (diploma)" (Syzykova et al., 2017) hlm. 3). E-portofolio telah berhasil meningkatkan pedagogi digital calon guru dalam konteks Pembelajaran Jarak Jauh Terbuka (ODL), memungkinkan mereka untuk bekerja sama dan bertukar bukti pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa "e-portofolio memberikan kesempatan untuk memperkenalkan penilaian alternatif dalam mata kuliah seperti Pendidikan Lingkungan Hidup yang tidak berfokus pada aspek teknologi informasi secara langsung" (Makokotlela, 2021) hlm. 3). Lebih lanjut, "penggunaan e-portofolio sebagai alat penilaian alternatif meningkatkan kompetensi teknologi calon guru" (Makokotlela, 2021), hlm. 3-4).

Meskipun e-portofolio memiliki banyak keuntungan, penggunaannya sebagai alat penilaian digital bukannya tanpa kesulitan. Plagiarisme dan kurangnya keahlian teknologi adalah dua tantangan utama. Menurut sebuah studi, "di antara risiko penggunaan e-portofolio dalam lingkungan pendidikan universitas adalah plagiarisme" (Makokotlela, 2021), hlm. 9), yang berarti bahwa "beberapa bukti yang diberikan dalam e-portofolio, seperti foto, hanya disalin oleh mahasiswa" (Makokotlela, 2021), hlm. 9). Kekhawatiran tentang kurangnya panduan, bantuan, privasi, dan plagiarisme juga telah terungkap akibat epidemi COVID-19 (Zhang & Tur, 2024), hlm. 429). Isu-isu yang harus ditangani meliputi kekhawatiran tentang privasi data dan kebutuhan akan arahan yang tepat selama proses pengembangan. Akibatnya, perencanaan yang tepat, pelatihan yang memadai, dan infrastruktur teknologi

yang andal sangat penting untuk implementasi e-portofolio yang efektif.

Kekhawatiran tentang kurangnya panduan, bantuan, privasi, dan plagiarisme juga telah terungkap akibat epidemi COVID-19 (Zhang & Tur, 2024, hlm. 429). Isu-isu yang harus ditangani meliputi kekhawatiran tentang privasi data dan kebutuhan akan arahan yang tepat selama proses pengembangan. Akibatnya, perencanaan yang tepat, pelatihan yang memadai, dan infrastruktur teknologi yang andal sangat penting untuk implementasi e-portofolio yang efektif. "1) Pengembangan Aspek Kurikuler, 2) Komunikasi Digital, 3) Pengembangan Informasi Digital" adalah tiga komponen utama dari skala penilaian yang telah dibuat untuk mengukur efektivitasnya (Zambrano et al., 2023) hlm.5). Untuk memenuhi kebutuhan abad ke-21, e-portofolio berpotensi menjadi alat pengukuran sekaligus katalisator untuk pengembangan pengalaman belajar yang lebih komprehensif, bijaksana, dan relevan.

C. Formative assessment berbasis aplikasi

Karena berfungsi untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara berkala dan memberikan komentar yang membangun, penilaian formatif sangat penting bagi proses pembelajaran. Dengan menggabungkan teknologi berbasis aplikasi, prosedur penilaian formatif telah berubah secara signifikan di era digital, terutama selama dan setelah pandemi COVID-19. Tuntutan kurikulum yang dapat disesuaikan dan persyaratan pembelajaran jarak jauh mendorong pengembangan inovasi ini. Untuk membuat penilaian formatif lebih dinamis, efektif, dan menarik, berbagai platform digital, termasuk Quizizz, Kahoot!, Google Forms, dan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) seperti Moodle dan Canvas, kini dimanfaatkan. Instruktur dapat dengan cepat mengembangkan tugas daring, tes interaktif, atau elemen umpan balik otomatis yang memungkinkan siswa melihat kekuatan dan kelemahan mereka secara real-time (Affriyenni et al., 2022; Ashari et al., 2023).

Selain meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, penggunaan aplikasi untuk penilaian formatif telah berhasil memberikan data analitis yang bermanfaat bagi guru. Menurut sebuah studi, guru dapat "melihat informasi rinci tentang hasil kuis, skor, rata-rata, tingkat pemahaman siswa, dan jawaban yang

paling sering salah," berkat fitur analitis dari aplikasi seperti Quizizz. Informasi ini kemudian dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih sukses (Ashari et al., 2023) hlm. 143). Selain itu, penggunaan teknologi ini secara efektif bergantung pada bimbingan dan pelatihan guru. Telah dibuktikan bahwa kegiatan seperti lokakarya tentang penggunaan aplikasi seluler untuk penilaian formatif "memperkenalkan dan membiasakan guru dengan pelaksanaan penilaian formatif yang dibantu oleh aplikasi seluler," sehingga guru dapat mahir dalam mempraktikkan dan menciptakan produk pembelajaran kreatif di samping memahami teori (Affriyenni et al., 2022) hlm. 116).

Penilaian formatif berbasis aplikasi memiliki banyak keuntungan, tetapi juga memiliki kekurangan. Hambatan seperti kurangnya kompetensi teknologi guru, akses internet yang terbatas, dan kecenderungan untuk tetap menggunakan teknik evaluasi konvensional masih umum terjadi. Adopsi penilaian inovatif ini juga dipengaruhi oleh variabel sistemik seperti tekanan kebijakan pendidikan yang berorientasi pada ujian dan aspek pribadi seperti tingkat kenyamanan dan keyakinan pengajar (Nakjah & Adawiah, 2025). Oleh karena itu, dukungan berkelanjutan berupa pelatihan profesional, penyediaan infrastruktur, dan pembuatan bank instrumen penilaian mutakhir yang siap pakai diperlukan untuk memaksimalkan potensi penilaian formatif digital. Hasilnya, penilaian formatif berfungsi sebagai alat ukur dan komponen penting dari pendekatan pedagogis yang mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, adaptif, dan reflektif di era digital.

D. Peer assessment dan self-assessment digital

Metode penilaian alternatif seperti evaluasi sejawat dan evaluasi diri semakin penting dalam pendidikan tinggi, khususnya dengan penggunaan teknologi digital. Dengan mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi, taktik ini berfungsi sebagai alat pembelajaran (penilaian untuk pembelajaran) dan alat pengukuran (penilaian pembelajaran) (Rosa et al., 2016). Penggunaan platform digital membuat proses penilaian lebih mudah beradaptasi, memberikan anonimitas, dan dapat mengatasi batasan waktu dan geografis, yang semuanya dapat meningkatkan objektivitas dan keadilan penilaian (Topping,

2021). Selain itu, proses ini dapat difasilitasi secara efektif oleh teknologi seperti Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) atau aplikasi khusus, terutama di kelas dengan jumlah mahasiswa yang banyak.

Teori konstruktivisme dan pembelajaran sosial berfungsi sebagai landasan teoritis untuk pendekatan ini. Dengan merefleksikan pemahaman dan kinerja mereka pada materi pelajaran, penilaian diri memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, yang meningkatkan kemampuan metakognitif (Mudi, 2024). Evaluasi sejawat, di sisi lain, konsisten dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana siswa memperluas batas pembelajaran kolektif mereka melampaui batas individu dengan saling menguntungkan dari wawasan dan umpan balik teman sebaya (Mudi, 2024). Kontak sosial yang dimungkinkan oleh teknologi ini berkontribusi pada pengembangan kelompok pembelajaran kooperatif.

Meskipun terdapat kecenderungan inflasi nilai, ketika siswa terus-menerus melebih-lebihkan kualitas pekerjaan teman sebaya mereka, penelitian menunjukkan bahwa evaluasi rekan sejawat digital memiliki tingkat keandalan yang relatif tinggi jika dibandingkan dengan penilaian ahli (Power & Tanner, 2023). Penilaian diri, di sisi lain, kurang dapat diandalkan dan sering menunjukkan "bias proporsional," di mana siswa yang berprestasi lebih buruk cenderung melebih-lebihkan kualitas pekerjaan mereka sendiri (Power & Tanner, 2023). Siswa yang berprestasi lebih tinggi biasanya memberikan umpan balik yang lebih berkualitas, dan terdapat korelasi yang kuat antara kualitas umpan balik yang dihasilkan dalam penilaian rekan sejawat dan kinerja akademik penilai (Power & Tanner, 2023). Hasil ini menyoroti betapa pentingnya pelatihan dan arahan ketika menerapkan metode ini.

Evaluasi sejawat daring dipandang oleh mahasiswa sebagai taktik yang berhasil yang mendorong pertumbuhan kemampuan digital, kognitif, dan metakognitif (Loureiro & Gomes, 2023). Menurut sebuah studi, pengalaman ini dapat membantu pengembangan kompetensi digital, keterampilan analitis, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, pekerjaan ini mungkin tampak sulit dan kompleks jika seseorang belum pernah melakukan evaluasi sejawat sebelumnya (Loureiro & Gomes,

2023). Isu tambahan yang dicatat meliputi kemungkinan subjektivitas, bias dalam penilaian, persyaratan kriteria yang tepat, dan perlunya instruktur dan mahasiswa untuk dipersiapkan dan dilatih dalam teknologi (Mudi, 2024; Topping, 2021). Oleh karena itu, persiapan yang cermat, ketersediaan rubrik yang jelas, pelatihan yang memadai, dan lingkungan belajar yang mendukung sangat penting untuk keberhasilan penerapan evaluasi sejawat dan penilaian diri digital.

E. Analisis data pembelajaran (learning analytics)

Sebagai respons terhadap perkembangan teknologi digital yang memungkinkan pelacakan dan penyimpanan data aktivitas pembelajaran dalam skala, bidang studi yang dikenal sebagai analitik pembelajaran (Learning Analytics/LA) pun lahir (Suhartono, 2017). Untuk memahami dan mengoptimalkan pembelajaran dan lingkungan tempat pembelajaran berlangsung, LA didefinisikan sebagai proses pengukuran, pengumpulan, analisis, dan pelaporan data tentang peserta didik dan keadaan mereka (Saputra & Akmila, 2025; Suhartono, 2017). LA dapat mengidentifikasi pola dalam perilaku belajar siswa yang tidak terlihat oleh mata telanjang dengan menggunakan teknik analisis data seperti pengelompokan (clustering), prediksi, dan penggalian hubungan (relationship mining). Hal ini memungkinkan pendidik dan institusi untuk menciptakan strategi pengajaran yang lebih individual dan sukses (Dwijaksana et al., 2025; Suhartono, 2017).

LA memiliki berbagai potensi aplikasi dalam pendidikan, termasuk peningkatan kurikulum, peningkatan kinerja guru, pembelajaran individual, dan prediksi keberhasilan akademik. Dalam hal personalisasi, LA memungkinkan sistem pembelajaran untuk secara instan memodifikasi informasi sesuai dengan kebutuhan setiap siswa yang unik. Menurut Dinata, Wedi, dan Fajarianto (2024) model pembelajaran adaptif yang menggabungkan LA dengan gaya belajar VARK (Visual, Auditory, Read/Write, Kinesthetic) dapat mengidentifikasi preferensi belajar siswa dan secara otomatis memodifikasi materi pembelajaran, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih sukses dan memuaskan. Selain itu, telah dibuktikan bahwa LA dapat memprediksi keberhasilan akademik siswa. Menurut penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kabupaten Sorong, model regresi linier berganda menghasilkan nilai R-squared sebesar 0,76, yang

menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kehadiran dan nilai tugas memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar. Akibatnya, LA dapat berfungsi sebagai dasar untuk pengambilan keputusan pedagogis yang lebih objektif dan terfokus (Dwijaksana et al., 2025).

Implementasi LA memiliki banyak keuntungan, tetapi juga penuh dengan kesulitan dan dilema moral. Pelacakan data, pengumpulan data dari berbagai sumber, analisis data yang andal, dan keterkaitan dengan ilmu pendidikan untuk memaksimalkan lingkungan belajar adalah contoh masalah teknis (Suhartono, 2017). Namun, karena LA melibatkan pengumpulan dan analisis data pribadi siswa, kekhawatiran terpenting adalah masalah etika dan privasi. Melindungi keamanan dan privasi data, bersikap transparan tentang bagaimana data digunakan, kemungkinan bias algoritma yang dapat mengakibatkan ketidakadilan, dan memperoleh persetujuan siswa adalah semua pertimbangan etis (Saputra & Akmila, 2025; Suhartono, 2017). Kerangka etika berdasarkan enam prinsip dikembangkan oleh Slade dan Prinsloo (2013) dalam Saputra & Akmila (2025). Prinsip-prinsip ini mencakup penekanan pada pemahaman proses pendidikan, keterlibatan dengan siswa, dan transparansi sebagai kriteria penting untuk menjamin penggunaan data sesuai dengan norma yang berlaku.

Oleh karena itu, analitik pembelajaran memiliki potensi besar untuk mengubah pendidikan dengan cara yang lebih berbasis data, fleksibel, dan individual. Komponen kunci dari keberhasilan pelaksanaannya adalah mencapai keseimbangan antara kewajiban etis dan inovasi teknologi. Untuk memastikan bahwa analitik pembelajaran benar-benar dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran yang adil dan berkelanjutan, sangat penting untuk mengintegrasikan analitik data tingkat lanjut dengan kerangka kerja etika yang kuat dan meningkatkan literasi data di kalangan pendidik (Saputra & Akmila, 2025; Suhartono, 2017).

F. Etika dan validitas penilaian daring

Bidang pendidikan telah mengalami transformasi yang luar biasa sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dengan meluasnya penggunaan tes daring dan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Namun, terdapat masalah

signifikan terkait validitas penilaian dan etika ketika menggunakan tes daring, meskipun tes daring menawarkan kemudahan dan fleksibilitas. Masalah etika utama adalah meningkatnya kecurangan akademik. Siswa lebih cenderung melakukan kecurangan, plagiarisme, atau kolaborasi yang tidak jujur selama tes daring dibandingkan dengan tes tatap muka karena mereka memiliki akses langsung ke berbagai sumber informasi (Utama & Kasimbara, 2025). Hal ini diperburuk oleh kurangnya pengawasan langsung, karena banyak institusi hanya mengandalkan kepercayaan dan kurang memiliki langkah-langkah pengawasan yang memadai, yang membuat kecurangan lebih mungkin terjadi (Utama & Kasimbara, 2025). Masalah ini diperparah oleh beberapa faktor, termasuk rendahnya pemahaman mahasiswa tentang pentingnya integritas akademik, kebijakan internal yang tidak memadai, dan tekanan akademik (Alfanani et al., 2025; Utama & Kasimbara, 2025).

Suatu alat evaluasi harus mampu mengukur secara akurat dan konsisten apa yang seharusnya diukur agar dianggap valid. Sejumlah uji validitas dan reliabilitas diperlukan untuk menciptakan alat asesmen daring yang sukses. Misalnya, validitas isi ditentukan dengan meminta para ahli menganalisis isi instrumen pengukuran menggunakan analisis logis untuk memastikan bahwa item-item tersebut mencakup seluruh area isi dari entitas yang diukur (Imania & Bariah, 2019). Selain itu, untuk memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar mengukur konstruk teoretis yang dimaksud dan memiliki hubungan yang signifikan dengan kriteria yang relevan, diperlukan uji validitas konstruk dan empiris (Jefri et al., 2022). Suatu instrumen harus mampu menunjukkan konsistensi dalam hasil pengukurannya melalui pengujian stabilitas, kesetaraan, atau konsistensi internal. Ini merupakan kriteria penting lainnya untuk reliabilitas atau konsistensi tes (Imania & Bariah, 2019). Menurut penelitian, kuesioner evaluasi pembelajaran daring yang telah menjalani pengujian validitas dan reliabilitas dapat memiliki nilai koefisien reliabilitas yang sangat tinggi, seperti 0,920, yang menunjukkan bahwa alat tersebut dapat diandalkan dan sesuai untuk digunakan (Jefri et al., 2022).

Lembaga pendidikan harus mengadopsi berbagai teknik untuk menyelesaikan masalah etika dan menjaga validitas ujian daring. Salah satu aspek penting adalah penerapan teknologi

pemantauan, seperti program pengawasan yang dapat melacak pergerakan mencurigakan dan merekam aktivitas siswa (Utama & Kasimbara, 2025). Selain itu, penggunaan soal esai analitis, sistem ujian acak, dan alat verifikasi identitas peserta seperti pengenalan wajah dapat mengurangi kemungkinan kecurangan dan menjamin legitimasi peserta ujian (Utama & Kasimbara, 2025). Dalam jangka panjang, strategi humanistik yang menekankan pengembangan karakter dan integritas akademik juga terbukti lebih berhasil daripada hanya bergantung pada hukuman (Alfanani et al., 2025; Utama & Kasimbara, 2025). Menurut penelitian lain, mahasiswa memahami dasar-dasar etika akademik secara konseptual, tetapi penerapannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, sistem supervisi, dan tekanan akademik. Akibatnya, strategi multidimensi harus diintegrasikan untuk mengurangi kesenjangan antara pengetahuan dan perilaku (Alfanani et al., 2025).

Oleh karena itu, teknologi, perundang-undangan, dan prinsip-prinsip moral harus bekerja sama untuk berhasil menegakkan etika dan validitas evaluasi daring. Sistem pemantauan yang efisien dan pembentukan budaya integritas yang kuat harus berjalan seiring dengan penciptaan instrumen yang autentik dan dapat dipercaya. Di era digital, pengembangan sistem evaluasi yang adil, jujur, dan unggul membutuhkan kerja sama antara pendidik, peserta didik, dan lembaga pendidikan.

BAB 9

Peran Guru sebagai *Learning Designer* dan *Facilitator*

A. Transformasi Peran Guru di Era Digital

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital tidak hanya menghadirkan perangkat dan platform pembelajaran baru, tetapi juga mengubah paradigma tentang bagaimana proses belajar-mengajar seharusnya berlangsung. Berbagai kajian mutakhir menunjukkan bahwa era digital menuntut redefinisi peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator, mediator, inovator, sekaligus pembelajar sepanjang hayat. Secara kolektif, literatur terdahulu menegaskan bahwa transformasi ini bukan pilihan, melainkan keniscayaan yang didorong oleh kemajuan teknologi informasi, kecerdasan buatan, serta perubahan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang semakin digital-native. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan pengarah yang membantu siswa menavigasi informasi secara kritis dan etis.

Perubahan tersebut berakar pada pergeseran ekosistem pengetahuan. Jika pada era sebelumnya informasi terpusat pada buku teks dan penjelasan guru di kelas, kini sumber belajar tersedia luas melalui internet, platform pembelajaran daring, media sosial edukatif, dan sistem manajemen pembelajaran (Learning Management System/LMS). Penelitian menunjukkan bahwa integrasi LMS dan teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, kolaboratif, serta berpusat pada peserta didik. Dalam konteks ini, peran guru sebagai “*center of*

knowledge” mengalami dekonstruksi. Guru dituntut mampu mengelola dinamika sumber belajar yang semakin terbuka dan beragam serta mengarahkan siswa untuk mengembangkan literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Transformasi ini sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan keterampilan 4C (critical thinking, creativity, collaboration, communication) sebagai fondasi pembelajaran modern.

Sejalan dengan itu, konsep guru sebagai fasilitator pembelajaran menjadi semakin relevan. Penelitian menunjukkan bahwa peran fasilitatif menuntut guru untuk merancang pengalaman belajar yang partisipatif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Guru tidak lagi hanya mentransfer pengetahuan, tetapi menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi, bereksperimen, dan membangun pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif. Pendekatan seperti project-based learning dan problem-based learning semakin banyak diterapkan karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar siswa dalam lingkungan digital. Dengan demikian, praktik pedagogis tradisional secara bertahap bergeser menuju pendekatan konstruktivistik yang memanfaatkan teknologi sebagai alat pemberdayaan pembelajaran.

Namun, transformasi peran tersebut tidak dapat dilepaskan dari isu kompetensi guru. Berbagai penelitian menegaskan bahwa kompetensi digital merupakan prasyarat utama bagi keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Kompetensi ini mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, memahami etika digital, memanfaatkan platform pembelajaran daring, serta mengintegrasikan teknologi baru seperti kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Studi lain juga menunjukkan bahwa literasi teknologi merupakan bagian integral dari profesionalisme guru di era Society 5.0, karena kemampuan tersebut menentukan kualitas desain pembelajaran berbasis teknologi. Tanpa penguasaan kompetensi digital yang memadai, transformasi pendidikan digital berpotensi bersifat

superfisial dan bahkan memperlebar kesenjangan kualitas pembelajaran antarwilayah maupun antarsekolah.

Transformasi peran guru juga berkaitan erat dengan munculnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pendidikan. Berbagai studi menunjukkan bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk personalisasi pembelajaran, analisis data belajar siswa, serta pengembangan sistem evaluasi adaptif. Dalam konteks ini, teknologi tidak menggantikan guru, melainkan memperluas spektrum peran mereka. Guru berfungsi sebagai pengendali etis dan pedagogis dalam penggunaan teknologi, memastikan bahwa pemanfaatan AI tetap selaras dengan tujuan pendidikan dan kebutuhan sosial-emosional siswa. Oleh karena itu, transformasi peran guru tidak dapat dipahami sebagai reduksi fungsi, tetapi sebagai ekspansi menuju peran yang lebih strategis dalam ekosistem pembelajaran digital.

Selain aspek pedagogis dan teknologi, transformasi ini juga menyentuh dimensi profesionalisme. Guru di era digital dituntut untuk terus melakukan pengembangan diri secara berkelanjutan melalui pelatihan, komunitas praktik, seminar daring, maupun jejaring profesional. Pengembangan profesional berkelanjutan ini penting untuk memastikan bahwa guru mampu mengikuti perkembangan teknologi dan inovasi pedagogi yang terus berubah. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru perlu dilakukan secara sistematis melalui dukungan kebijakan pendidikan, program pelatihan, serta penyediaan infrastruktur digital yang memadai.

Namun demikian, transformasi peran guru di era digital tidak lepas dari berbagai tantangan. Salah satu hambatan utama adalah kesenjangan infrastruktur digital yang masih terjadi di berbagai wilayah, terutama di daerah terpencil. Keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi dapat memperlambat proses integrasi teknologi dalam pembelajaran serta menghambat peningkatan kompetensi digital guru. Selain itu, resistensi terhadap perubahan juga menjadi faktor psikologis yang sering muncul ketika guru dihadapkan pada teknologi baru. Oleh karena

itu, transformasi pendidikan digital memerlukan pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada teknologi, tetapi juga memperhatikan aspek kesiapan manusia dan budaya organisasi sekolah.

Dalam konteks kebijakan, berbagai penelitian menekankan pentingnya strategi nasional yang mendukung penguatan kompetensi digital guru secara komprehensif. Kebijakan pendidikan perlu mengintegrasikan literasi digital ke dalam standar kompetensi guru serta sistem evaluasi profesional. Dukungan anggaran untuk pengadaan infrastruktur teknologi, pengembangan platform pembelajaran digital, serta pelatihan berkelanjutan juga menjadi faktor kunci dalam mempercepat transformasi pendidikan. Dengan demikian, transformasi peran guru tidak hanya menjadi tanggung jawab individu, tetapi juga merupakan bagian dari komitmen institusi pendidikan dan pemerintah dalam membangun ekosistem pendidikan digital yang inklusif.

Lebih jauh, transformasi ini juga menuntut perubahan dalam manajemen kelas. Lingkungan pembelajaran digital memerlukan strategi manajemen yang berbeda dibandingkan kelas konvensional, karena interaksi pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan berlangsung melalui platform digital dan jaringan daring. Guru harus mampu mengelola interaksi virtual, menjaga keterlibatan siswa, serta memastikan etika komunikasi digital tetap terjaga. Penggunaan LMS, forum diskusi, dan aplikasi kolaboratif harus dirancang secara pedagogis agar benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peran guru sebagai manajer pembelajaran menjadi semakin kompleks dan multidimensional.

B. Kompetensi Pedagogik dan Digital Guru

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar terhadap sistem pendidikan global, termasuk redefinisi kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Transformasi ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi

juga menyentuh aspek epistemologis dan pedagogis dalam praktik pendidikan. Berbagai kajian menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik dan kompetensi digital merupakan dua pilar utama profesionalisme guru abad ke-21 yang saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Guru tidak lagi cukup hanya menguasai strategi pembelajaran konvensional, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi secara reflektif, kritis, dan etis dalam proses pembelajaran. Integrasi tersebut menuntut pemahaman pedagogis yang kuat sekaligus literasi teknologi yang memadai agar teknologi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara konseptual, kompetensi pedagogik mencakup kemampuan memahami karakteristik peserta didik, merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran yang mendidik, serta melakukan evaluasi secara berkelanjutan. Dalam konteks era digital, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik menjadi semakin kompleks. Generasi peserta didik saat ini tumbuh sebagai digital natives yang terbiasa dengan akses informasi instan, komunikasi multimodal, serta interaksi sosial berbasis teknologi. Perubahan karakteristik ini menuntut guru untuk memiliki sensitivitas pedagogis yang adaptif dan kontekstual. Guru harus memahami bagaimana teknologi membentuk pola belajar siswa, termasuk kecenderungan multitasking, preferensi visual-interaktif, serta kebutuhan akan umpan balik cepat.

Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik tersebut berimplikasi langsung pada perencanaan pembelajaran. Kompetensi pedagogik di era digital menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Desain pembelajaran modern perlu mengintegrasikan sumber belajar digital, media interaktif, dan pendekatan berbasis proyek agar siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif. Dengan demikian, teknologi tidak

ditempatkan sebagai pelengkap, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, transformasi kompetensi pedagogik semakin terlihat jelas. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Pergeseran peran ini menuntut guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan kolaboratif, baik dalam konteks tatap muka maupun pembelajaran daring. Pembelajaran abad ke-21 memerlukan interaksi dua arah yang aktif serta penggunaan teknologi untuk mendukung eksplorasi dan refleksi siswa. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik guru harus mencakup kemampuan mengelola kelas digital, membangun kehadiran sosial secara daring, serta menjaga keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran virtual.

Aspek evaluasi pembelajaran juga mengalami perkembangan signifikan seiring dengan kemajuan teknologi. Evaluasi tidak lagi terbatas pada tes tertulis, tetapi dapat dilakukan melalui asesmen berbasis teknologi seperti kuis daring, portofolio digital, serta analisis data pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi memungkinkan guru memperoleh data perkembangan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih cepat serta personal. Namun, kemampuan membaca dan menafsirkan data tersebut tetap memerlukan kompetensi pedagogik yang kuat agar keputusan pembelajaran yang diambil tetap mempertimbangkan konteks individu siswa. Evaluasi berbasis teknologi hanya akan efektif jika didukung oleh pemahaman pedagogis yang mendalam tentang tujuan dan proses pembelajaran. Seiring dengan penguatan kompetensi pedagogik, kompetensi digital menjadi elemen yang tidak terpisahkan dalam profesionalisme guru. Kompetensi digital guru dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif, aman, dan kritis dalam proses pembelajaran. Kompetensi ini mencakup literasi informasi, yakni kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis. Dalam era disrupsi informasi, guru berperan sebagai filter sekaligus

pembimbing agar siswa tidak terjebak dalam misinformasi dan hoaks.

Lebih lanjut, literasi teknologi terbukti berkontribusi langsung terhadap profesionalisme guru. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik cenderung lebih inovatif dalam merancang pembelajaran dan lebih adaptif terhadap perubahan teknologi pendidikan. Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar. Inovasi pembelajaran digital seperti penggunaan video interaktif, simulasi virtual, serta platform kolaboratif mampu memperkaya pengalaman belajar siswa jika dirancang berdasarkan tujuan pedagogis yang jelas. Perkembangan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* semakin memperluas cakupan kompetensi digital guru. AI dapat dimanfaatkan untuk personalisasi pembelajaran, analisis kelemahan siswa, serta otomatisasi penilaian. Namun, teknologi tersebut tidak menggantikan peran guru sebagai pengambil keputusan pedagogis. Guru tetap menjadi aktor utama dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, kompetensi digital guru perlu mencakup pemahaman terhadap prinsip dasar teknologi AI serta implikasi etis penggunaannya dalam pendidikan.

Di samping aspek teknis dan pedagogis, kompetensi digital juga menyentuh dimensi etika dan tanggung jawab profesional. Dunia digital menghadirkan tantangan seperti plagiarisme, pelanggaran privasi, dan cyberbullying. Profesionalisme guru di era digital ditandai oleh kemampuan menjaga integritas akademik serta membangun budaya literasi digital yang sehat dalam lingkungan sekolah. Guru tidak hanya mengajarkan konten akademik, tetapi juga membimbing siswa menjadi warga digital yang bertanggung jawab. Pengembangan kompetensi pedagogik dan digital memerlukan dukungan kebijakan yang komprehensif. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru harus dilakukan melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan

infrastruktur teknologi, serta integrasi literasi digital dalam standar kompetensi profesional guru. Tanpa dukungan struktural yang memadai, transformasi kompetensi guru akan berjalan tidak merata dan berpotensi memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan.

Meski demikian, berbagai tantangan masih dihadapi dalam penguatan kedua kompetensi tersebut. Kesenjangan akses teknologi, keterbatasan fasilitas, serta perbedaan tingkat kesiapan guru menjadi hambatan signifikan dalam implementasi pembelajaran digital. Selain itu, beban administratif yang tinggi sering kali mengurangi waktu guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan sistemik yang melibatkan kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan komunitas profesional guru untuk menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang inklusif dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, kompetensi pedagogik dan digital guru merupakan dua fondasi utama dalam mewujudkan pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman. Kompetensi pedagogik memberikan arah metodologis dalam proses pembelajaran, sementara kompetensi digital membuka peluang inovasi yang memperluas akses dan meningkatkan kualitas interaksi belajar. Sinergi antara keduanya memungkinkan guru menjalankan perannya sebagai fasilitator, inovator, sekaligus agen perubahan dalam sistem pendidikan yang terus berkembang.

C. Classroom Management dalam Pembelajaran Hybrid

Perkembangan teknologi digital serta pengalaman global selama pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi model pembelajaran hybrid dalam berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran hybrid yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara terstruktur tidak sekadar perpaduan teknis dua moda pembelajaran, tetapi merupakan transformasi ekosistem belajar yang menuntut pendekatan manajemen kelas yang berbeda dari model konvensional. Berbagai kajian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran hybrid

sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola interaksi, struktur pembelajaran, teknologi, serta dinamika sosial-emosional siswa secara simultan. Dengan demikian, classroom management dalam konteks hybrid menjadi kompetensi strategis yang menentukan kualitas pengalaman belajar.

Secara konseptual, classroom management tidak hanya berkaitan dengan pengendalian perilaku siswa, tetapi juga mencakup penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, terstruktur, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran hybrid, ruang kelas tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan meluas ke ruang virtual yang memiliki karakteristik, norma, dan tantangan tersendiri. Kondisi ini menuntut redefinisi konsep manajemen kelas dari pendekatan berbasis kontrol menuju pendekatan berbasis desain pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif. Guru perlu memahami bahwa pengelolaan kelas hybrid melibatkan pengaturan waktu, teknologi, interaksi sosial, serta ekspektasi perilaku dalam dua lingkungan yang berbeda namun saling terhubung.

Salah satu aspek utama dalam manajemen kelas hybrid adalah perencanaan struktur pembelajaran yang jelas. Penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan blended atau hybrid learning sangat bergantung pada desain instruksional yang sistematis, termasuk pembagian aktivitas antara sesi tatap muka dan sesi daring. Tanpa struktur pembelajaran yang jelas, siswa dapat mengalami kebingungan terkait alur pembelajaran, tugas, dan ekspektasi partisipasi. Oleh karena itu, guru perlu merancang skenario pembelajaran yang eksplisit, termasuk kalender akademik digital, panduan aktivitas mingguan, serta mekanisme komunikasi yang konsisten. Kejelasan struktur ini berperan penting dalam membangun rasa kepastian dan tanggung jawab belajar pada siswa.

Selain struktur pembelajaran, pengelolaan interaksi menjadi tantangan penting dalam pembelajaran hybrid. Dalam kelas tatap muka, guru dapat dengan mudah membaca bahasa tubuh dan respons siswa secara langsung. Namun, dalam

pembelajaran daring, interaksi sering kali terbatas pada layar dan koneksi internet. Penelitian menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama blended learning adalah menjaga keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran digital. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu mengembangkan strategi interaktif seperti diskusi sinkron melalui video conference, forum diskusi asinkron, polling digital, serta kolaborasi berbasis dokumen daring. Strategi tersebut membantu menciptakan interaksi pembelajaran yang bermakna baik dalam ruang kelas fisik maupun virtual.

Pengelolaan keterlibatan (*student engagement*) siswa juga menjadi dimensi krusial dalam classroom management hybrid. Keterlibatan tidak hanya mencakup kehadiran fisik di kelas atau login pada platform pembelajaran daring, tetapi juga partisipasi kognitif dan emosional dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital terdiri dari dimensi perilaku, kognitif, dan emosional yang saling berkaitan. Oleh karena itu, guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan siswa secara menyeluruh, misalnya melalui kuis interaktif, tugas reflektif, serta proyek kolaboratif berbasis teknologi.

Aspek lain yang tidak kalah penting dalam manajemen kelas hybrid adalah pengelolaan teknologi. Classroom management dalam pembelajaran hybrid sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi serta literasi digital guru dan siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan secara pedagogis agar tidak bersifat teknosentris. Guru perlu memastikan bahwa perangkat, Learning Management System (LMS), serta aplikasi pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memiliki rencana cadangan ketika terjadi gangguan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil atau keterbatasan perangkat.

Pengaturan norma dan etika kelas juga mengalami perluasan dalam pembelajaran hybrid. Jika dalam kelas konvensional norma lebih berkaitan dengan perilaku fisik di ruang

kelas, maka dalam pembelajaran hybrid norma juga mencakup etika komunikasi digital, penggunaan kamera, tata krama dalam forum diskusi, serta perlindungan privasi data siswa. Penelitian tentang pembelajaran daring menekankan pentingnya “teaching presence”, yaitu kehadiran guru yang jelas, terstruktur, dan responsif dalam lingkungan pembelajaran digital. Teaching presence membantu menciptakan iklim belajar yang aman dan mendukung partisipasi aktif siswa. Pengelolaan waktu juga menjadi tantangan penting dalam pembelajaran hybrid karena model ini menggabungkan aktivitas sinkron dan asinkron. Tanpa manajemen waktu yang baik, siswa dapat mengalami kelelahan digital dan merasa terbebani oleh tugas daring yang berlebihan. Oleh karena itu, desain pembelajaran hybrid perlu mempertimbangkan keseimbangan beban kerja siswa serta fleksibilitas waktu belajar agar siswa dapat mengelola aktivitas belajar secara mandiri.

Dalam konteks sosial-emosional, *classroom management* dalam pembelajaran hybrid juga harus memperhatikan kesejahteraan psikologis siswa. Interaksi daring yang berkepanjangan dapat menimbulkan rasa isolasi sosial dan menurunkan motivasi belajar. Kerangka *Community of Inquiry* menekankan pentingnya social presence dalam pembelajaran berbasis teknologi, yaitu kemampuan siswa untuk merasakan keterhubungan sosial dengan guru dan teman sekelas. Guru dapat membangun social presence melalui diskusi kelompok kecil, aktivitas kolaboratif, serta pemberian umpan balik yang personal dan konstruktif.

Evaluasi dan monitoring juga merupakan bagian integral dari manajemen kelas hybrid. Learning Management System menyediakan fitur analitik yang memungkinkan guru memantau partisipasi, aktivitas belajar, serta perkembangan tugas siswa secara real-time. Namun, data tersebut perlu ditafsirkan secara pedagogis agar dapat digunakan untuk memberikan intervensi yang tepat bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Tantangan lain dalam *classroom management* hybrid adalah

kesenjangan akses teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital atau koneksi internet yang stabil. Oleh karena itu, desain pembelajaran hybrid harus memperhatikan prinsip inklusivitas dengan menyediakan materi dalam berbagai format yang dapat diakses secara fleksibel. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa pembelajaran hybrid tidak memperlebar kesenjangan pendidikan.

Secara keseluruhan, *classroom management* dalam pembelajaran hybrid merupakan proses multidimensional yang mencakup perencanaan struktur pembelajaran, pengelolaan interaksi, pengaturan norma digital, pengendalian teknologi, serta perhatian terhadap aspek sosial-emosional siswa. Model hybrid tidak sekadar menggabungkan dua moda pembelajaran, tetapi menuntut paradigma baru dalam manajemen kelas. Guru harus mampu menjadi desainer pembelajaran, fasilitator interaksi, sekaligus pemimpin komunitas belajar yang adaptif. Ketika manajemen kelas hybrid dilakukan secara terencana dan reflektif, model ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan kualitas pembelajaran di era digital.

D. Strategi Membangun Engagement dan Motivasi

Engagement dan motivasi merupakan dua elemen fundamental dalam proses pembelajaran yang menentukan keberhasilan akademik peserta didik. Tanpa keterlibatan atau engagement yang aktif dan dorongan motivasi yang kuat, pembelajaran cenderung menjadi aktivitas mekanis yang tidak menghasilkan pemahaman mendalam. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat engagement tinggi menunjukkan prestasi akademik lebih baik, tingkat retensi lebih tinggi, serta kepuasan belajar yang lebih positif (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004; Bond et al., 2020; Sinatra, Heddy, & Lombardi, 2015). Dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang ditandai oleh transformasi digital dan perubahan karakteristik peserta didik, strategi membangun engagement dan motivasi menjadi semakin kompleks sekaligus krusial.

Secara konseptual, engagement dipahami sebagai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup dimensi perilaku, kognitif, dan emosional. Dimensi perilaku terlihat dari partisipasi aktif dalam kegiatan kelas, penyelesaian tugas, dan kehadiran. Dimensi kognitif berkaitan dengan usaha siswa dalam memahami materi secara mendalam, menggunakan strategi berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Sementara itu, dimensi emosional mencakup perasaan tertarik, antusias, dan memiliki keterhubungan terhadap pembelajaran. Ketiga dimensi ini saling berinteraksi dan membentuk kualitas pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, strategi membangun engagement perlu dirancang secara holistik dengan memperhatikan aspek pedagogis dan psikologis peserta didik.

Motivasi, di sisi lain, merujuk pada dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan individu untuk belajar. Teori *Self-Determination* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Ryan & Deci, 2020). Dalam konteks pendidikan, guru memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung ketiga kebutuhan tersebut. Ketika siswa merasa memiliki kendali atas pembelajarannya, merasa mampu, dan merasa terhubung dengan guru serta teman sebaya, maka motivasi belajar cenderung meningkat secara signifikan.

Salah satu strategi utama dalam membangun engagement dan motivasi adalah menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika mereka melihat hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata atau konteks sosial mereka. Oleh karena itu, guru perlu mengaitkan konten pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa atau fenomena aktual di masyarakat. Pendekatan berbasis masalah (*problem-based learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif karena siswa

terlibat langsung dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah autentik.

Strategi berikutnya adalah memberikan otonomi dalam proses belajar. Otonomi tidak berarti membiarkan siswa belajar tanpa arah, tetapi memberikan pilihan yang terstruktur dalam tugas, metode, atau topik yang dipelajari. Dukungan terhadap otonomi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik serta rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Dalam praktik pembelajaran, guru dapat memberikan opsi bentuk tugas, seperti esai, presentasi video, atau infografis digital. Pendekatan ini membantu siswa merasa dihargai sekaligus meningkatkan rasa kepemilikan terhadap proses belajar.

Umpan balik (*feedback*) yang konstruktif juga memainkan peran penting dalam membangun motivasi dan engagement siswa. Penelitian menunjukkan bahwa umpan balik yang efektif tidak hanya menginformasikan hasil belajar, tetapi juga memberikan arahan mengenai bagaimana siswa dapat meningkatkan kinerja mereka. Umpan balik yang spesifik, tepat waktu, dan berfokus pada proses membantu siswa mengembangkan rasa kompetensi. Ketika siswa memahami bahwa kesalahan merupakan bagian dari proses belajar, mereka cenderung lebih gigih dalam menghadapi tantangan akademik. Hubungan interpersonal yang positif antara guru dan siswa juga menjadi fondasi penting dalam membangun keterlibatan emosional. Dukungan guru yang hangat, empatik, dan responsif terbukti berkontribusi terhadap peningkatan motivasi akademik serta keterlibatan belajar siswa. Lingkungan kelas yang aman dan inklusif membuat siswa merasa dihargai serta lebih berani mengekspresikan pendapat atau pertanyaan mereka.

Pemanfaatan teknologi juga dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan engagement, terutama dalam pembelajaran digital dan hybrid. Platform pembelajaran interaktif, multimedia, serta gamifikasi mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, level, badge, dan tantangan dapat memicu motivasi melalui mekanisme pencapaian dan kompetisi yang sehat. Namun,

penggunaan teknologi perlu tetap diarahkan pada tujuan pedagogis agar tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mendukung pembelajaran yang bermakna. Strategi kolaboratif juga memiliki pengaruh signifikan terhadap engagement. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, serta saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa kerja kelompok yang terstruktur dapat meningkatkan motivasi intrinsik, keterampilan sosial, serta hasil belajar siswa. Kolaborasi juga memperkuat dimensi sosial dalam pembelajaran yang berkontribusi terhadap keterlibatan emosional siswa.

Selain itu, penting untuk menumbuhkan mindset berkembang (growth mindset) pada siswa. Konsep growth mindset menjelaskan bahwa kemampuan individu dapat berkembang melalui usaha, strategi yang tepat, serta dukungan lingkungan belajar. Siswa yang memiliki growth mindset cenderung lebih resilien dalam menghadapi kesulitan belajar serta lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Guru dapat menanamkan mindset ini dengan memberikan penghargaan terhadap usaha dan proses belajar, bukan hanya hasil akhir. Lingkungan kelas yang terstruktur juga berkontribusi terhadap peningkatan engagement siswa. Manajemen kelas yang efektif membantu menciptakan kondisi belajar yang tertib, aman, dan mendukung partisipasi aktif. Aturan kelas yang jelas, ekspektasi yang konsisten, serta rutinitas yang terorganisir membantu siswa memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran daring atau hybrid, strategi membangun engagement memerlukan pendekatan tambahan. Kerangka *Community of Inquiry* menekankan pentingnya tiga elemen utama dalam pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence*. Guru perlu memastikan bahwa interaksi daring tetap bersifat personal dan responsif melalui diskusi sinkron, forum reflektif, serta pemberian umpan balik individual. Evaluasi formatif juga berperan

penting dalam menjaga motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa asesmen formatif yang memberikan kesempatan refleksi diri dan perbaikan berkelanjutan mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta rasa percaya diri siswa. Transparansi kriteria penilaian membantu siswa memahami standar yang diharapkan serta arah pengembangan kemampuan mereka.

Secara keseluruhan, strategi membangun engagement dan motivasi memerlukan pendekatan multidimensional yang mencakup aspek pedagogis, psikologis, sosial, dan teknologi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator pengalaman belajar yang bermakna. Dengan menciptakan pembelajaran yang relevan, memberikan otonomi, menyediakan umpan balik konstruktif, membangun hubungan positif, memanfaatkan teknologi secara bijak, serta menanamkan growth mindset, guru dapat meningkatkan kualitas keterlibatan dan motivasi siswa secara berkelanjutan.

E. Manajemen Distraksi Digital

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, serta akses internet yang hampir tanpa batas membuka peluang besar bagi inovasi pembelajaran. Namun, di balik manfaat tersebut, muncul tantangan serius berupa distraksi digital. Distraksi digital merujuk pada gangguan perhatian yang disebabkan oleh notifikasi media sosial, pesan instan, permainan daring, atau aktivitas non-akademik lainnya saat proses pembelajaran berlangsung. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital tanpa pengelolaan yang tepat dapat menurunkan konsentrasi, memperlambat pemrosesan informasi, serta berdampak pada penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, manajemen distraksi digital menjadi aspek krusial dalam praktik pendidikan modern. Secara psikologis, distraksi digital berkaitan erat dengan keterbatasan kapasitas perhatian manusia. Teori *cognitive load* menjelaskan bahwa memori kerja memiliki kapasitas

terbatas dalam memproses informasi. Ketika siswa secara bersamaan mencoba mengikuti penjelasan guru dan memeriksa notifikasi media sosial, beban kognitif meningkat secara signifikan. Fenomena multitasking digital sering dianggap sebagai kemampuan produktif, tetapi penelitian menunjukkan bahwa aktivitas multitasking justru dapat menurunkan efisiensi belajar karena perhatian terpecah dan proses encoding informasi menjadi kurang optimal. Dengan demikian, manajemen distraksi digital tidak hanya berkaitan dengan disiplin kelas, tetapi juga dengan mekanisme kognitif dasar dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, distraksi digital tidak selalu bersifat negatif secara inheren. Teknologi yang sama yang menyebabkan gangguan juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara terarah. Tantangannya terletak pada bagaimana guru dan institusi pendidikan mengelola penggunaan teknologi agar tetap mendukung tujuan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung memeriksa perangkat digital mereka secara berkala bahkan ketika sedang mengerjakan tugas akademik, yang menunjukkan pentingnya regulasi diri dalam penggunaan teknologi. Oleh karena itu, strategi manajemen distraksi perlu mencakup pendekatan pedagogis sekaligus penguatan kemampuan *self-regulation* siswa. Langkah awal dalam manajemen distraksi digital adalah menetapkan kebijakan kelas yang jelas dan konsisten. Kebijakan tersebut dapat berupa aturan penggunaan perangkat selama pembelajaran, waktu khusus untuk mengakses teknologi, serta konsekuensi atas pelanggaran. Namun, pendekatan yang terlalu represif berpotensi menimbulkan resistensi dari siswa. Oleh karena itu, pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa dalam penyusunan aturan penggunaan perangkat dapat meningkatkan rasa tanggung jawab bersama. Manajemen kelas yang efektif memang memerlukan keseimbangan antara struktur yang jelas dan hubungan interpersonal yang positif antara guru dan siswa.

Selain regulasi eksternal melalui kebijakan kelas, penting pula mengembangkan regulasi internal siswa. Konsep *self-*

regulated learning menjelaskan bahwa siswa yang mampu merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses belajar mereka cenderung lebih mampu mengelola distraksi digital secara mandiri. Guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan ini melalui pembelajaran strategi manajemen waktu, refleksi penggunaan teknologi, serta teknik fokus seperti metode Pomodoro atau pembagian waktu belajar yang terstruktur. Ketika siswa memiliki kesadaran metakognitif terhadap kebiasaan digital mereka, kemampuan mereka dalam mengendalikan distraksi akan meningkat secara signifikan. Strategi pedagogis yang menarik dan interaktif juga dapat mengurangi potensi distraksi digital. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung terdistraksi ketika pembelajaran berlangsung secara pasif dan kurang melibatkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, pendekatan seperti diskusi kolaboratif, kuis interaktif, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan teknologi secara terarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, teknologi tidak dipandang sebagai sumber gangguan semata, tetapi sebagai alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan *student engagement* apabila dirancang secara pedagogis.

Manajemen distraksi digital juga berkaitan dengan desain lingkungan belajar. Dalam kelas tatap muka, guru dapat mengatur posisi duduk, mengurangi paparan visual terhadap layar yang tidak relevan, atau menetapkan zona bebas gawai pada saat tertentu. Dalam pembelajaran daring, tantangan menjadi lebih kompleks karena guru tidak memiliki kontrol langsung terhadap lingkungan belajar siswa. Kerangka *Community of Inquiry* menekankan pentingnya *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence* dalam menjaga fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kehadiran guru yang aktif dan responsif dalam lingkungan pembelajaran daring dapat membantu meminimalkan distraksi serta meningkatkan konsentrasi belajar.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah dampak emosional dan sosial dari distraksi digital. Media sosial dan

aplikasi digital sering dirancang untuk menarik perhatian melalui sistem notifikasi instan dan mekanisme penghargaan psikologis. Penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi digital memanfaatkan mekanisme penghargaan neurologis yang dapat memicu kebiasaan penggunaan berulang pada pengguna. Akibatnya, siswa mungkin mengalami kesulitan melepaskan perhatian dari perangkat mereka meskipun menyadari dampak negatifnya terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, literasi digital yang mencakup pemahaman tentang mekanisme desain teknologi perlu menjadi bagian dari pendidikan. Pendekatan kolaboratif antara sekolah dan keluarga juga penting dalam manajemen distraksi digital. Pengawasan penggunaan perangkat di rumah serta pembiasaan penggunaan teknologi secara sehat dapat memperkuat kebijakan yang diterapkan di sekolah. Penelitian menunjukkan bahwa konsistensi aturan antara lingkungan rumah dan sekolah berkontribusi terhadap pengembangan kebiasaan digital yang lebih sehat pada siswa. Oleh karena itu, komunikasi yang baik antara guru dan orang tua menjadi faktor penting dalam pengelolaan perilaku digital peserta didik.

Selain itu, penting untuk membedakan antara penggunaan teknologi yang produktif dan penggunaan yang bersifat distraktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial untuk tujuan akademik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sementara penggunaan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran berkorelasi negatif dengan prestasi akademik. Oleh karena itu, strategi manajemen distraksi digital sebaiknya tidak bersifat pelarangan total terhadap teknologi, tetapi lebih menekankan pada pengaturan penggunaan yang kontekstual dan terarah. Guru dapat mengintegrasikan media sosial, aplikasi kolaboratif, atau platform diskusi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Evaluasi dan refleksi berkala juga menjadi bagian penting dalam manajemen distraksi digital. Guru dapat melakukan survei atau diskusi reflektif mengenai pengalaman siswa dalam mengelola perhatian mereka selama pembelajaran. Pendekatan reflektif ini membantu siswa memahami dampak kebiasaan digital terhadap

hasil belajar mereka serta mendorong perubahan perilaku yang lebih berkelanjutan.

Secara keseluruhan, manajemen distraksi digital merupakan tantangan multidimensional yang mencakup aspek kognitif, pedagogis, sosial, dan teknologi. Distraksi digital tidak dapat dihilangkan sepenuhnya dalam era yang semakin terhubung, tetapi dapat dikelola melalui strategi yang komprehensif dan kolaboratif. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mengatur penggunaan perangkat, tetapi juga membimbing siswa mengembangkan regulasi diri, literasi digital, serta kesadaran kritis terhadap dampak teknologi. Dengan pendekatan yang seimbang antara kontrol dan pemberdayaan, distraksi digital dapat diminimalkan sehingga teknologi tetap menjadi alat yang mendukung, bukan menghambat, proses pembelajaran.

F. Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru

Perubahan sosial, teknologi, dan kebijakan pendidikan yang berlangsung sangat cepat dalam dua dekade terakhir menuntut guru untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya secara berkelanjutan. Profesi guru tidak lagi dapat dipahami sebagai pekerjaan statis yang hanya mengandalkan kompetensi awal saat lulus pendidikan prajabatan. Sebaliknya, guru merupakan profesi dinamis yang membutuhkan proses pembelajaran sepanjang hayat. Dalam konteks ini, *continuous professional development* (CPD) atau pengembangan profesional berkelanjutan menjadi elemen kunci dalam menjaga kualitas dan relevansi praktik pendidikan. CPD tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga mencakup penguatan refleksi profesional, identitas guru, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan dalam ekosistem pendidikan yang semakin kompleks.

Secara konseptual, CPD dapat dipahami sebagai proses sistematis dan berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mendukung pembelajaran siswa.

Pengembangan profesional mencakup berbagai aktivitas formal maupun informal yang membantu guru memperbarui komitmen profesional dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Definisi ini menegaskan bahwa CPD bukan sekadar pelatihan sesaat, melainkan proses berkelanjutan yang terintegrasi dengan praktik sehari-hari. Oleh karena itu, CPD perlu dirancang sebagai siklus refleksi, aksi, dan evaluasi yang terus berlangsung dalam kehidupan profesional guru.

Urgensi CPD semakin meningkat dalam era digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, munculnya kecerdasan buatan, serta berkembangnya model pembelajaran daring dan hybrid menuntut guru untuk memiliki literasi digital yang memadai. Penelitian menunjukkan bahwa program pengembangan profesional yang efektif dapat meningkatkan kualitas pengajaran serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Darling-Hammond et al., 2017; Trust, Carpenter, & Krutka, 2017). Namun demikian, efektivitas CPD sangat bergantung pada desain program yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada praktik nyata di kelas. Salah satu prinsip penting dalam CPD adalah keberlanjutan (*sustained duration*). Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan profesional yang berdampak tidak bersifat satu kali pelatihan, tetapi berlangsung secara berkelanjutan dengan tindak lanjut yang jelas (Desimone & Garet, 2015). Workshop singkat tanpa pendampingan lanjutan cenderung memiliki dampak terbatas terhadap perubahan praktik mengajar. Oleh karena itu, model CPD seperti *coaching*, *mentoring*, dan pelatihan berbasis praktik menjadi pendekatan yang semakin banyak direkomendasikan dalam literatur pendidikan.

Selain keberlanjutan, kolaborasi juga menjadi unsur penting dalam pengembangan profesional guru. Konsep *Professional Learning Community* (PLC) menekankan pentingnya guru belajar bersama dalam komunitas profesional yang reflektif dan suportif. Dalam PLC, guru dapat berbagi pengalaman mengajar, mendiskusikan tantangan pembelajaran, serta menganalisis data hasil belajar siswa secara kolektif (Vescio, Ross,

& Adams, 2008; Stoll et al., 2016). Pendekatan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga memperkuat budaya belajar di sekolah. Refleksi profesional juga merupakan komponen penting dalam CPD. Guru yang reflektif mampu mengevaluasi praktik pembelajaran mereka secara kritis dan melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan pengalaman mengajar. Penelitian menunjukkan bahwa refleksi profesional membantu guru menghubungkan teori dengan praktik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengambil keputusan pedagogis (Loughran, 2019). Oleh karena itu, kegiatan seperti jurnal reflektif, supervisi akademik, dan diskusi kolegal dapat menjadi sarana penting dalam proses pengembangan profesional guru.

Perkembangan teknologi digital juga membuka peluang baru dalam pelaksanaan CPD. Berbagai platform pembelajaran daring, webinar, *Massive Open Online Courses* (MOOCs), serta komunitas profesional virtual memungkinkan guru mengakses sumber belajar secara lebih luas dan fleksibel. Penelitian menunjukkan bahwa jejaring profesional berbasis media sosial dapat menjadi sumber pembelajaran informal yang signifikan bagi guru dalam berbagi praktik baik serta memperoleh dukungan profesional. Dengan demikian, teknologi dapat memperluas akses terhadap pengembangan profesional sekaligus memperkuat jaringan kolaborasi antarpendidik. Keberhasilan CPD juga sangat dipengaruhi oleh kepemimpinan sekolah. Kepala sekolah yang menerapkan kepemimpinan transformasional dapat menciptakan budaya organisasi yang mendukung pembelajaran profesional guru. Dukungan berupa penyediaan waktu untuk kolaborasi, akses terhadap sumber belajar, serta penghargaan terhadap inovasi menjadi faktor penting dalam keberhasilan program CPD (Leithwood, Harris, & Hopkins, 2020). Tanpa dukungan struktural yang memadai, program pengembangan profesional sering kali sulit diimplementasikan secara optimal.

Selain faktor struktural, motivasi intrinsik guru juga berperan penting dalam keberhasilan CPD. Penelitian

menunjukkan bahwa guru lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pengembangan profesional ketika mereka merasa kegiatan tersebut relevan dengan kebutuhan mereka serta memberikan manfaat langsung bagi praktik pembelajaran. Oleh karena itu, program CPD perlu dirancang secara partisipatif dengan melibatkan guru dalam proses perencanaan dan evaluasi kegiatan. Evaluasi dampak CPD juga merupakan aspek penting dalam memastikan efektivitas program pengembangan profesional. Model evaluasi pengembangan profesional menekankan bahwa keberhasilan CPD tidak hanya diukur dari kepuasan peserta, tetapi juga dari perubahan praktik mengajar serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi yang sistematis memungkinkan institusi pendidikan untuk mengidentifikasi praktik terbaik serta melakukan perbaikan berkelanjutan dalam desain program CPD.

Meskipun demikian, implementasi CPD sering menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan waktu, beban administratif, serta kurangnya dukungan sumber daya sering menjadi hambatan utama bagi guru dalam mengikuti kegiatan pengembangan profesional. Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan profesional dipengaruhi oleh interaksi antara faktor individu, budaya sekolah, serta kebijakan sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendekatan sistemik diperlukan untuk memastikan keberlanjutan CPD. Dalam perspektif jangka panjang, CPD memiliki implikasi strategis terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Guru yang secara aktif mengembangkan diri cenderung lebih inovatif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa investasi dalam pengembangan profesional guru berkorelasi dengan peningkatan kualitas pengajaran serta capaian akademik siswa. Dengan demikian, CPD tidak hanya menjadi kewajiban administratif, tetapi juga investasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia di sektor pendidikan.

Secara keseluruhan, *continuous professional development* bagi guru merupakan proses multidimensional yang mencakup

keberlanjutan, kolaborasi, refleksi profesional, dukungan kepemimpinan, serta evaluasi yang sistematis. Dalam era perubahan yang cepat, CPD menjadi fondasi penting dalam menjaga relevansi dan kualitas profesi guru. Guru yang berkomitmen pada pembelajaran sepanjang hayat tidak hanya meningkatkan kompetensi dirinya, tetapi juga menjadi teladan bagi siswa dalam menginternalisasi nilai belajar berkelanjutan. Dengan dukungan kebijakan yang tepat serta budaya sekolah yang kolaboratif, CPD dapat menjadi motor penggerak transformasi pendidikan yang berkelanjutan.

BAB 10

Model Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Berkelanjutan

A. Konsep Rekonstruksi Strategi Pembelajaran

Perubahan lanskap pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya transformasi mendasar dalam cara pembelajaran dirancang dan diimplementasikan. Perkembangan teknologi digital, dinamika sosial-budaya, kebutuhan kompetensi abad ke-21, serta pengalaman pembelajaran selama pandemi global telah mendorong refleksi kritis terhadap efektivitas strategi pembelajaran konvensional. Dalam konteks ini, muncul kebutuhan akan rekonstruksi strategi pembelajaran, yakni proses penataan ulang, pembaruan, dan pengembangan kembali pendekatan pembelajaran agar lebih relevan, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini. Rekonstruksi tidak sekadar berarti mengganti metode lama dengan metode baru, tetapi merupakan proses reflektif dan sistematis yang berakar pada landasan teoritis, kebutuhan kontekstual, serta orientasi masa depan Pendidikan.

Secara konseptual, rekonstruksi strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya merancang ulang praktik pedagogis berdasarkan evaluasi kritis terhadap efektivitas pembelajaran sebelumnya. Proses ini sejalan dengan paradigma konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Dalam perspektif ini, strategi pembelajaran tidak bersifat statis, melainkan harus terus berkembang mengikuti karakteristik peserta didik dan konteks sosialnya. Oleh karena itu, rekonstruksi

strategi pembelajaran menempatkan refleksi guru sebagai titik awal perubahan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa refleksi pedagogis berbasis praktik dan kolaborasi guru dapat meningkatkan kualitas desain pembelajaran serta inovasi pedagogis di kelas. Rekonstruksi strategi pembelajaran juga berkaitan erat dengan pergeseran paradigma dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sedangkan pendekatan yang berpusat pada siswa menekankan partisipasi aktif, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Strategi pembelajaran yang melibatkan umpan balik efektif, diskusi kelas, dan pembelajaran kolaboratif memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar (Hattie, 2009). Temuan penelitian terbaru juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam berbagai konteks pembelajaran modern.

Dalam konteks abad ke-21, rekonstruksi strategi pembelajaran juga harus mengintegrasikan pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Sistem pendidikan modern perlu menyesuaikan strategi pembelajaran agar mampu membekali siswa dengan kompetensi yang relevan dengan dunia kerja dan kehidupan global. Hal ini berarti strategi pembelajaran harus dirancang untuk mendorong eksplorasi, pemecahan masalah autentik, serta pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 serta kemandirian belajar siswa. Rekonstruksi strategi pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari integrasi teknologi pendidikan. Namun, integrasi ini tidak boleh bersifat superfisial atau sekadar mengikuti tren. Dalam rekonstruksi strategi pembelajaran, teknologi berfungsi sebagai alat untuk memperkaya pengalaman belajar, memperluas akses

informasi, serta meningkatkan interaktivitas, bukan sebagai pengganti interaksi pedagogis yang bermakna. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang efektif memerlukan kompetensi digital guru serta desain pedagogis yang matang agar teknologi benar-benar mendukung pembelajaran.

Selain aspek pedagogis dan teknologi, rekonstruksi strategi pembelajaran juga harus mempertimbangkan keberagaman peserta didik. Dalam kelas yang heterogen, strategi pembelajaran tunggal tidak lagi memadai. Rekonstruksi strategi pembelajaran perlu mengakomodasi variasi pendekatan, seperti pembelajaran berbasis pilihan, asesmen alternatif, serta fleksibilitas dalam penyampaian materi. Penelitian menunjukkan bahwa diferensiasi pembelajaran yang didukung teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Proses rekonstruksi juga memerlukan pendekatan berbasis data. Guru perlu menganalisis hasil belajar siswa, mengidentifikasi kesenjangan pemahaman, serta menyesuaikan pendekatan pengajaran berdasarkan bukti tersebut. Rekonstruksi strategi pembelajaran yang berbasis data membantu memastikan bahwa perubahan yang dilakukan bersifat terarah dan berdampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini semakin diperkuat dengan pemanfaatan *learning analytics* yang memungkinkan analisis data pembelajaran secara lebih sistematis.

Di sisi lain, rekonstruksi strategi pembelajaran juga menuntut perubahan dalam budaya sekolah. Guru tidak dapat melakukan rekonstruksi strategi pembelajaran secara individual tanpa dukungan institusi. Kolaborasi dalam komunitas belajar profesional memungkinkan guru berbagi praktik baik, mendiskusikan tantangan, serta mengembangkan inovasi secara kolektif. Studi terbaru menunjukkan bahwa *professional learning community* berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pengajaran serta pengembangan profesional guru. Rekonstruksi strategi pembelajaran juga berkaitan dengan penguatan dimensi metakognitif siswa. Dalam rekonstruksi strategi pembelajaran, guru perlu merancang aktivitas yang mendorong refleksi diri,

perencanaan belajar, serta evaluasi mandiri. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa strategi metakognitif berperan penting dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri serta keterampilan berpikir tingkat tinggi. Tantangan dalam rekonstruksi strategi pembelajaran tidak dapat diabaikan. Resistensi terhadap perubahan, keterbatasan sumber daya, serta beban administratif sering menjadi hambatan utama. Namun, penelitian menunjukkan bahwa inovasi pedagogis yang dirancang secara partisipatif dan berbasis kebutuhan nyata lebih mudah diterima oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, rekonstruksi strategi pembelajaran perlu dilakukan secara bertahap, reflektif, dan kontekstual.

Dalam perspektif jangka panjang, rekonstruksi strategi pembelajaran merupakan bagian dari transformasi sistem pendidikan secara menyeluruh. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi pada pengembangan kompetensi holistik yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi, kolaborasi, dan pemecahan masalah autentik berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, konsep rekonstruksi strategi pembelajaran menuntut pendekatan yang integratif dan berkelanjutan. Proses ini mencakup refleksi kritis terhadap praktik lama, integrasi teori dan bukti empiris, adaptasi terhadap perkembangan teknologi, serta respons terhadap keberagaman peserta didik. Rekonstruksi bukanlah tindakan sesaat, melainkan proses dinamis yang terus berkembang seiring perubahan konteks pendidikan. Dengan komitmen terhadap inovasi yang berbasis nilai dan bukti, strategi pembelajaran dapat terus diperbarui untuk mendukung pembelajaran yang bermakna, relevan, dan transformatif.

B. Model integratif pembelajaran Bahasa Inggris untuk digital native

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan generasi yang dikenal sebagai *digital native*, istilah yang dipopulerkan oleh Prensky (2001) untuk menggambarkan individu yang tumbuh bersama teknologi digital dan internet. Generasi ini memiliki karakteristik unik dalam cara berinteraksi, berkomunikasi, serta mengakses dan memproses informasi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, kehadiran digital native menuntut perubahan pendekatan pedagogis yang lebih adaptif, interaktif, dan berbasis teknologi. Model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan berorientasi pada hafalan tata bahasa tidak lagi memadai untuk menjawab kebutuhan generasi ini. Oleh karena itu, diperlukan model integratif pembelajaran Bahasa Inggris yang menggabungkan pendekatan komunikatif, literasi digital, kolaborasi, serta pemanfaatan teknologi secara bermakna. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan siswa, fleksibilitas belajar, serta efektivitas pengembangan keterampilan komunikasi global.

Karakteristik digital *native* menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang cepat, visual, interaktif, dan berbasis jejaring sosial. Mereka terbiasa dengan multitasking, akses informasi instan, dan komunikasi daring melalui berbagai platform digital. Namun, penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun generasi ini akrab dengan teknologi, tidak semua memiliki literasi digital yang mendalam atau kemampuan berpikir kritis dalam memanfaatkan informasi. Studi lain menegaskan bahwa pengintegrasian literasi digital dalam pembelajaran bahasa menjadi komponen penting untuk membantu siswa memanfaatkan teknologi secara reflektif dan bertanggung jawab. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, hal ini berarti guru tidak hanya perlu memanfaatkan teknologi sebagai media, tetapi juga membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi digital dan komunikasi global.

Model integratif pembelajaran Bahasa Inggris untuk digital native perlu berlandaskan pada pendekatan komunikatif (*Communicative Language Teaching/CLT*). Pendekatan ini menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi nyata, bukan sekadar sistem aturan tata bahasa. Dalam CLT, siswa didorong untuk terlibat dalam aktivitas bermakna seperti diskusi, *role play*, *problem-solving*, dan proyek kolaboratif. Model integratif menggabungkan prinsip CLT dengan pemanfaatan teknologi digital sehingga praktik komunikasi dapat diperluas melalui platform daring, *video conference*, atau kolaborasi lintas negara. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi komunikasi digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kemampuan interaksi, kepercayaan diri berkomunikasi, serta kompetensi bahasa siswa.

Selain pendekatan komunikatif, integrasi *task-based language teaching* (TBLT) menjadi elemen penting dalam model ini. TBLT menempatkan tugas autentik sebagai inti pembelajaran bahasa (Ellis, 2003). Bagi digital native, tugas autentik dapat berupa pembuatan vlog berbahasa Inggris, podcast, blog reflektif, atau proyek kolaboratif menggunakan platform digital. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tugas berbasis proyek digital mampu meningkatkan keterampilan bahasa sekaligus kreativitas dan kolaborasi siswa (Chatterjee & Warr, 2024). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih relevan dengan kehidupan digital siswa.

Aspek multimodalitas juga menjadi komponen kunci dalam model integratif. Komunikasi modern tidak lagi terbatas pada teks tertulis, tetapi mencakup kombinasi visual, audio, dan simbol digital (Kress, 2010). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan video, infografis, animasi, dan media sosial dapat memperkaya pengalaman belajar. Studi terbaru menunjukkan bahwa pendekatan multimodal dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi karena siswa memperoleh makna melalui berbagai representasi informasi (Gadzhimusieva et al., 2026).

Model integratif ini juga perlu mengakomodasi prinsip *blended learning* atau *hybrid learning*. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring untuk menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran hybrid dapat meningkatkan partisipasi siswa, fleksibilitas belajar, serta efektivitas penguasaan bahasa asing (Sugito, 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, tatap muka dapat difokuskan pada interaksi lisan dan praktik komunikasi, sementara pembelajaran daring dapat digunakan untuk latihan mendengarkan, membaca, atau diskusi forum.

Penting pula untuk memasukkan unsur kolaborasi global melalui konsep *telecollaboration* atau *virtual exchange*. O'Dowd (2018) menjelaskan bahwa kolaborasi lintas budaya secara daring dapat meningkatkan kompetensi komunikatif antarbudaya (*intercultural communicative competence*). Dalam model integratif, siswa dapat berinteraksi dengan penutur bahasa Inggris dari negara lain melalui proyek bersama, diskusi daring, atau pertukaran video. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berbasis kolaborasi global dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan komunikasi lintas budaya (Masitoh & Purbowati, 2024).

Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris. Motivasi dalam pembelajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh relevansi, kepercayaan diri, dan pengalaman positif (Dörnyei, 2001). Model integratif untuk digital native harus dirancang agar sesuai dengan minat dan dunia digital siswa, misalnya dengan memanfaatkan konten populer seperti musik, film, atau media sosial. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta memperkuat motivasi intrinsik dalam belajar bahasa (Khanal et al., 2024).

Dalam implementasinya, asesmen juga perlu direkonstruksi agar sejalan dengan model integratif. Asesmen

otentik yang menilai kemampuan komunikasi nyata lebih relevan dibandingkan tes pilihan ganda semata (Brown & Abeywickrama, 2010). Penilaian dapat berupa portofolio digital, proyek multimedia, presentasi daring, atau refleksi video. Penelitian menunjukkan bahwa asesmen berbasis teknologi memungkinkan umpan balik yang lebih cepat dan membantu guru memonitor perkembangan kompetensi bahasa siswa secara lebih akurat (Ifenthaler & Yau, 2020).

Peran guru dalam model integratif ini bergeser dari penyampai informasi menjadi fasilitator dan desainer pengalaman belajar. Guru perlu memiliki kompetensi pedagogik dan digital yang memadai untuk mengelola teknologi secara efektif (Redecker, 2017). Penelitian terbaru menegaskan bahwa kompetensi digital guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa (Falloon, 2020; Bariroh & Ashari, 2025).

Model integratif pembelajaran Bahasa Inggris untuk digital native juga harus mempertimbangkan aspek diferensiasi. Tomlinson (2014) menekankan pentingnya menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Teknologi memungkinkan personalisasi melalui *adaptive learning platform* atau pilihan format tugas. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai kecepatan dan preferensi mereka, tanpa kehilangan standar kompetensi yang diharapkan.

Dalam perspektif jangka panjang, model integratif ini bertujuan membekali siswa dengan kompetensi bahasa yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga kritis dan kolaboratif. Bahasa Inggris dalam era global berfungsi sebagai *lingua franca* yang menghubungkan individu dari berbagai latar budaya (Jenkins, 2007). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu mengembangkan kesadaran antarbudaya, etika komunikasi digital, serta kemampuan berpikir kritis terhadap informasi global.

Secara keseluruhan, model integratif pembelajaran Bahasa Inggris untuk digital native merupakan pendekatan komprehensif yang menggabungkan prinsip komunikatif, tugas autentik,

multimodalitas, *blended learning*, kolaborasi global, serta asesmen autentik. Integrasi ini dirancang untuk menjawab karakteristik dan kebutuhan generasi digital tanpa mengabaikan landasan pedagogis yang kuat. Dengan perencanaan yang reflektif dan dukungan kompetensi guru yang memadai, model ini dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang relevan, bermakna, dan transformatif bagi generasi digital native.

C. Roadmap Implementasi di Sekolah dan Perguruan Tinggi

Transformasi pendidikan pada era digital tidak dapat berjalan secara sporadis atau parsial, melainkan memerlukan perencanaan strategis yang terstruktur dan berkelanjutan. Konsep roadmap implementasi menjadi krusial untuk memastikan bahwa inovasi pembelajaran, integrasi teknologi, penguatan kompetensi guru dan dosen, serta pembaruan kurikulum berjalan secara sistematis dan terukur. Roadmap bukan sekadar dokumen perencanaan, melainkan kerangka kerja strategis yang menghubungkan visi pendidikan dengan langkah operasional yang konkret. Transformasi pendidikan digital yang berhasil sangat dipengaruhi oleh kejelasan visi institusi, kesiapan organisasi, serta perencanaan implementasi yang sistematis. Perubahan pendidikan yang berhasil membutuhkan arah yang jelas, kepemimpinan yang kuat, dan strategi implementasi bertahap yang realistis. Oleh karena itu, penyusunan roadmap implementasi di sekolah dan perguruan tinggi harus berangkat dari visi institusional yang kuat dan berbasis kebutuhan nyata.

1. Analisis Konteks dan Kebutuhan (Needs Assessment)

Tahap pertama dalam roadmap implementasi transformasi pendidikan adalah analisis konteks dan kebutuhan atau *needs assessment*. Setiap institusi pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi sumber daya manusia, budaya organisasi, kesiapan teknologi, maupun profil peserta didik. Tanpa analisis kebutuhan yang komprehensif, program inovasi pendidikan berisiko tidak relevan dengan kondisi institusi atau bahkan sulit untuk diimplementasikan secara efektif. Oleh karena

itu, analisis awal menjadi langkah fundamental untuk memastikan bahwa setiap program transformasi didasarkan pada kebutuhan nyata dan kondisi aktual institusi pendidikan.

Penelitian menunjukkan bahwa kesiapan digital institusi pendidikan, termasuk kompetensi pendidik dan ketersediaan infrastruktur teknologi, merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Linda Darling-Hammond dan rekan-rekannya menekankan pentingnya pendekatan berbasis bukti (*evidence-based approach*) dalam merancang perubahan pendidikan yang berkelanjutan. Analisis kebutuhan ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti evaluasi infrastruktur digital, kompetensi pedagogis dan literasi teknologi pendidik, kesiapan kurikulum, serta dukungan manajerial dari pimpinan institusi. Dalam konteks perguruan tinggi, analisis juga dapat diperluas pada kesiapan riset, jejaring kemitraan industri, serta kesesuaian dengan standar akreditasi nasional maupun internasional.

2. Perumusan Visi dan Tujuan Strategis

Setelah analisis kebutuhan dilakukan secara komprehensif, tahap berikutnya dalam roadmap implementasi adalah perumusan visi dan tujuan strategis. Visi pendidikan yang jelas berfungsi sebagai arah utama dalam merancang program transformasi pembelajaran yang berkelanjutan. Visi tersebut harus mencerminkan orientasi masa depan yang adaptif terhadap dinamika global, seperti penguatan literasi digital, pengembangan pembelajaran berbasis kompetensi, serta peningkatan kolaborasi internasional dalam pendidikan dan penelitian.

Sistem pendidikan masa kini dihadapkan pada tantangan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi kompleksitas dunia yang terus berubah. Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu merumuskan visi transformasi yang mampu mengintegrasikan inovasi pedagogis dengan perkembangan teknologi digital. Berbagai studi menunjukkan bahwa institusi pendidikan yang memiliki visi transformasi digital yang jelas cenderung lebih berhasil dalam mengintegrasikan teknologi ke

dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, visi tersebut perlu diterjemahkan ke dalam tujuan strategis jangka pendek, menengah, dan panjang yang terukur. Kejelasan tujuan strategis akan menjadi dasar dalam menentukan prioritas program, pengalokasian sumber daya, serta evaluasi keberhasilan implementasi kebijakan pendidikan.

3. Penguatan Kapasitas Sumber Daya Manusia

Setelah arah strategis ditetapkan, tahap selanjutnya dalam roadmap implementasi adalah penguatan kapasitas sumber daya manusia. Guru dan dosen merupakan aktor utama dalam proses perubahan pendidikan. Keberhasilan transformasi pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi pendidik dalam mengadopsi pendekatan pedagogis yang inovatif. Oleh karena itu, pengembangan profesional berkelanjutan atau *continuous professional development* (CPD) harus menjadi bagian integral dari strategi implementasi perubahan pendidikan.

Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan profesional yang efektif tidak hanya berupa pelatihan sesaat, tetapi harus bersifat berkelanjutan, kolaboratif, dan berbasis praktik nyata di kelas. Laura Desimone menekankan bahwa program pengembangan profesional yang efektif perlu mencakup keterlibatan aktif pendidik dalam komunitas belajar profesional serta refleksi terhadap praktik pengajaran mereka. Dalam konteks sekolah dan perguruan tinggi, penguatan kapasitas ini dapat diwujudkan melalui pelatihan pedagogi digital, program mentoring, workshop inovasi pembelajaran, serta pembentukan komunitas praktik (*community of practice*). Di perguruan tinggi, peningkatan kapasitas dosen juga mencakup penguatan kompetensi riset, publikasi ilmiah, serta kolaborasi akademik lintas institusi.

4. Pengembangan Infrastruktur dan Sistem Pendukung

Selain peningkatan kapasitas individu, roadmap implementasi juga harus mencakup pengembangan infrastruktur dan sistem pendukung yang memadai. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan akses internet yang stabil, perangkat digital yang memadai, serta platform pembelajaran digital seperti

learning management system (LMS) yang efektif dan mudah digunakan. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, berbagai inovasi pedagogis yang dirancang dalam kurikulum akan sulit diimplementasikan secara optimal.

Berbagai studi empiris menunjukkan bahwa kualitas infrastruktur teknologi dan dukungan teknis dari institusi sangat menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran digital seperti *e-learning* dan *blended learning*. Oleh karena itu, investasi pada teknologi pendidikan tidak hanya berfokus pada pengadaan perangkat, tetapi juga pada pengembangan sistem dukungan teknis, pelatihan penggunaan teknologi bagi pendidik, serta perencanaan pemeliharaan infrastruktur dalam jangka panjang. Dengan demikian, pengembangan infrastruktur tidak hanya menjadi proyek teknologi semata, tetapi merupakan bagian integral dari strategi transformasi pendidikan yang berkelanjutan.

5. Rekonstruksi Kurikulum dan Desain Pembelajaran

Tahap berikutnya dalam roadmap implementasi adalah rekonstruksi kurikulum dan desain pembelajaran. Kurikulum perlu dirancang ulang agar mampu mengakomodasi kebutuhan kompetensi abad ke-21, termasuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Perubahan kurikulum tidak hanya berkaitan dengan penambahan materi pembelajaran baru, tetapi juga dengan perubahan pendekatan pedagogis yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa integrasi pendekatan seperti *project-based learning*, *problem-based learning*, dan pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta kualitas pengalaman belajar mereka. Di tingkat sekolah, rekonstruksi kurikulum dapat diwujudkan melalui pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan asesmen autentik yang menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sementara itu, di perguruan tinggi, rekonstruksi kurikulum dapat mencakup integrasi pembelajaran berbasis riset, program magang industri, serta kolaborasi lintas disiplin. John Biggs dan Catherine Tang menekankan konsep *constructive alignment*, yaitu keselarasan

antara tujuan pembelajaran, aktivitas belajar, dan sistem asesmen. Prinsip ini menjadi landasan penting dalam memastikan bahwa perubahan kurikulum selaras dengan strategi evaluasi pembelajaran.

6. Implementasi Bertahap (Phased Implementation)

Dalam proses transformasi pendidikan, implementasi perubahan sebaiknya dilakukan secara bertahap. Perubahan yang dilakukan secara drastis dan serentak sering kali menimbulkan resistensi, kebingungan, atau bahkan kegagalan implementasi. Oleh karena itu, pendekatan *phased implementation* menjadi prinsip penting dalam roadmap perubahan pendidikan.

Teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers menjelaskan bahwa adopsi inovasi berlangsung melalui beberapa tahap, mulai dari kesadaran (*awareness*), minat, evaluasi, hingga akhirnya adopsi secara luas. Dalam konteks pendidikan, pendekatan implementasi bertahap dapat dilakukan melalui program *pilot project* atau proyek percontohan pada beberapa unit atau program studi terlebih dahulu. Pendekatan ini memungkinkan institusi melakukan evaluasi awal, mengidentifikasi tantangan implementasi, serta melakukan penyesuaian sebelum inovasi diterapkan secara lebih luas.

7. Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan

Monitoring dan evaluasi merupakan komponen esensial dalam roadmap implementasi transformasi pendidikan. Evaluasi yang sistematis memungkinkan institusi pendidikan untuk menilai efektivitas program inovasi serta melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Tanpa sistem evaluasi yang jelas, berbagai program transformasi berisiko hanya menjadi kebijakan formal yang tidak memberikan dampak nyata terhadap kualitas pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan data pembelajaran dan *learning analytics* dapat membantu institusi pendidikan memonitor proses pembelajaran secara lebih akurat dan berbasis data. Thomas Guskey menekankan bahwa evaluasi perubahan pendidikan perlu mencakup dampak terhadap praktik pengajaran serta hasil belajar peserta didik. Dengan monitoring

yang sistematis, institusi pendidikan dapat memastikan bahwa roadmap implementasi benar-benar berjalan sesuai rencana dan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

8. Kepemimpinan Transformasional dan Tata Kelola

Keberhasilan implementasi roadmap transformasi pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh aspek kepemimpinan dan tata kelola institusi. Kepemimpinan transformasional memiliki peran penting dalam membangun visi bersama, menggerakkan perubahan organisasi, serta menciptakan budaya inovasi dalam lingkungan pendidikan. Pemimpin pendidikan, baik kepala sekolah maupun pimpinan perguruan tinggi, perlu mampu mengomunikasikan arah perubahan secara jelas serta membangun komitmen kolektif di antara seluruh pemangku kepentingan. Penelitian menunjukkan bahwa kepemimpinan transformasional berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran dan transformasi digital dalam pendidikan. Pemimpin yang partisipatif dan kolaboratif mampu menciptakan lingkungan organisasi yang mendukung eksperimen pedagogis, pembelajaran organisasi, serta pengembangan kapasitas kolektif.

9. Penguatan Kemitraan Eksternal

Selain faktor internal institusi, roadmap implementasi juga perlu mempertimbangkan penguatan kemitraan eksternal. Kolaborasi antara institusi pendidikan, industri, dan komunitas dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja. Penelitian menunjukkan bahwa kemitraan antara pendidikan dan industri dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis proyek serta kesiapan kerja lulusan. Dalam konteks perguruan tinggi, kolaborasi internasional juga dapat meningkatkan kualitas riset, mobilitas akademik, serta reputasi global institusi pendidikan.

10. Tantangan dan Keberlanjutan Transformasi Pendidikan

Meskipun roadmap implementasi dirancang secara sistematis, berbagai tantangan dalam proses perubahan pendidikan tidak dapat dihindari. Keterbatasan anggaran, resistensi terhadap perubahan, serta kesenjangan digital sering kali menjadi hambatan dalam implementasi inovasi pendidikan. Namun demikian, pendekatan sistemik dan kolaboratif dapat membantu meminimalkan berbagai risiko tersebut.

Dalam perspektif jangka panjang, roadmap implementasi di sekolah dan perguruan tinggi bertujuan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan berkelanjutan. Transformasi pendidikan bukanlah proyek jangka pendek, melainkan proses evolutif yang membutuhkan komitmen berkelanjutan dari seluruh pemangku kepentingan. Dengan perencanaan strategis yang matang, penguatan kapasitas sumber daya manusia, dukungan infrastruktur yang memadai, serta evaluasi yang berkelanjutan, roadmap implementasi dapat menjadi instrumen efektif dalam mewujudkan transformasi pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan.

D. Indikator Keberhasilan dan Keberlanjutan

Dalam pengembangan Model Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Berkelanjutan, keberhasilan implementasi model tidak hanya diukur dari keberhasilan jangka pendek dalam proses pembelajaran, tetapi juga dari sejauh mana model tersebut mampu menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam praktik pendidikan. Keberhasilan sebuah strategi pembelajaran harus mencerminkan peningkatan kualitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta efektivitas praktik pedagogis yang diterapkan oleh pendidik. Selain itu, keberlanjutan model juga ditentukan oleh kemampuan institusi pendidikan untuk mempertahankan inovasi pembelajaran melalui dukungan kebijakan, pengembangan profesional pendidik, serta evaluasi berkelanjutan terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, indikator keberhasilan dan keberlanjutan dalam model ini perlu

dirumuskan secara komprehensif agar dapat menjadi acuan dalam menilai efektivitas implementasi strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang adaptif terhadap perkembangan pendidikan di era global.

1. Peningkatan Kompetensi Bahasa Inggris Peserta Didik

Salah satu indikator utama keberhasilan dalam model rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris berkelanjutan adalah peningkatan kompetensi bahasa peserta didik secara komprehensif. Kompetensi ini mencakup kemampuan dalam empat keterampilan utama bahasa, yaitu *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*, yang berkembang secara seimbang melalui proses pembelajaran yang integratif. Keberhasilan strategi pembelajaran dapat diukur melalui peningkatan performa akademik mahasiswa atau siswa dalam berbagai bentuk evaluasi, baik berupa tes standar, asesmen autentik, maupun produk pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, indikator keberhasilan juga terlihat dari kemampuan peserta didik menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi nyata, seperti presentasi akademik, diskusi kelompok, maupun interaksi lintas budaya. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya menghasilkan penguasaan struktur bahasa, tetapi juga kemampuan komunikasi yang relevan dengan kebutuhan akademik dan profesional di era global.

2. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar

Indikator keberhasilan berikutnya berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan (*student engagement*) dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Model pembelajaran yang direkonstruksi dengan pendekatan inovatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Tingkat keterlibatan peserta didik dapat dilihat dari partisipasi aktif dalam diskusi kelas, kolaborasi dalam proyek kelompok, serta keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran berbasis digital seperti forum daring, presentasi multimedia, atau produksi konten digital. Ketika peserta didik merasa bahwa proses

pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka dan memberikan ruang untuk eksplorasi ide, motivasi intrinsik untuk belajar bahasa akan meningkat. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan jangka panjang dalam penguasaan Bahasa Inggris.

3. Inovasi Pedagogis dalam Praktik Pengajaran

Keberhasilan model rekonstruksi strategi pembelajaran juga tercermin dari perubahan praktik pedagogis yang dilakukan oleh guru atau dosen. Strategi pembelajaran yang berkelanjutan mendorong pendidik untuk mengadopsi pendekatan yang lebih reflektif, adaptif, dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan metode pembelajaran aktif seperti *project-based learning*, *problem-based learning*, serta integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru dan dosen diharapkan mampu merancang aktivitas belajar yang mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, serta penggunaan bahasa dalam konteks autentik. Perubahan praktik pedagogis ini menjadi indikator penting bahwa rekonstruksi strategi pembelajaran tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga diimplementasikan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

4. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Indikator keberhasilan lainnya adalah keberhasilan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Pemanfaatan teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi pembelajaran bahasa, serta berbagai media digital interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Integrasi teknologi memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber belajar global, berlatih keterampilan bahasa secara mandiri, serta berinteraksi dengan komunitas belajar yang lebih luas. Selain itu, teknologi juga dapat mendukung proses asesmen yang lebih fleksibel melalui penggunaan *learning analytics*, portofolio digital, serta evaluasi berbasis proyek. Apabila teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai alat pendukung pembelajaran, maka proses pembelajaran Bahasa

Inggris akan menjadi lebih dinamis, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar di era digital.

5. Penguatan Budaya Pembelajaran Berkelanjutan

Keberlanjutan model rekonstruksi strategi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh terbentuknya budaya pembelajaran berkelanjutan di lingkungan institusi pendidikan. Budaya ini tercermin dari komitmen seluruh pemangku kepentingan, termasuk guru, dosen, pimpinan institusi, serta peserta didik, untuk terus melakukan refleksi dan perbaikan terhadap praktik pembelajaran. Dalam konteks ini, institusi pendidikan perlu mendorong terbentuknya komunitas belajar profesional (*professional learning community*) yang memungkinkan para pendidik untuk berbagi pengalaman, mendiskusikan tantangan pembelajaran, serta mengembangkan inovasi pedagogis secara kolaboratif. Dengan adanya budaya pembelajaran yang reflektif dan kolaboratif, inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat terus berkembang dan tidak berhenti pada satu program atau proyek tertentu saja.

6. Dukungan Kebijakan dan Manajemen Institusi

Keberhasilan dan keberlanjutan model rekonstruksi strategi pembelajaran juga sangat bergantung pada dukungan kebijakan dan manajemen institusi pendidikan. Kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran, pengembangan profesional pendidik, serta integrasi teknologi pendidikan menjadi faktor penting dalam memastikan keberlanjutan program transformasi pembelajaran. Pimpinan institusi perlu menyediakan dukungan berupa alokasi sumber daya, pelatihan bagi pendidik, serta sistem evaluasi yang mendorong inovasi pedagogis. Selain itu, tata kelola institusi yang partisipatif dan kolaboratif dapat meningkatkan rasa kepemilikan terhadap program perubahan sehingga seluruh anggota organisasi merasa terlibat dalam proses transformasi pendidikan.

7. Dampak Jangka Panjang terhadap Kesiapan Global

Indikator keberhasilan yang lebih luas dari model rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris berkelanjutan

adalah dampaknya terhadap kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan global. Penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai kompetensi akademik, tetapi juga sebagai alat komunikasi internasional yang memungkinkan individu berpartisipasi dalam komunitas global. Oleh karena itu, keberhasilan strategi pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik untuk mengakses informasi global, berpartisipasi dalam kegiatan akademik internasional, serta membangun jejaring profesional lintas budaya. Dalam jangka panjang, model pembelajaran yang berkelanjutan akan berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan global yang semakin dinamis.

8. Keberlanjutan melalui Evaluasi dan Perbaikan Berkelanjutan

Akhirnya, keberlanjutan dari model rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris sangat bergantung pada proses evaluasi dan perbaikan berkelanjutan. Evaluasi tidak hanya dilakukan untuk menilai keberhasilan program, tetapi juga untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam implementasi strategi pembelajaran. Proses refleksi ini dapat dilakukan melalui analisis hasil belajar peserta didik, umpan balik dari pendidik dan mahasiswa, serta kajian terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan adanya mekanisme evaluasi yang sistematis, institusi pendidikan dapat terus melakukan penyesuaian terhadap strategi pembelajaran sehingga tetap relevan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan peserta didik, serta dinamika pendidikan global.

Secara keseluruhan, indikator keberhasilan dan keberlanjutan dalam model rekonstruksi strategi pembelajaran Bahasa Inggris berkelanjutan tidak hanya diukur dari hasil belajar jangka pendek, tetapi juga dari kemampuan sistem pendidikan untuk mempertahankan inovasi, mengembangkan praktik pedagogis yang adaptif, serta membangun budaya pembelajaran yang terus berkembang.

E. Studi Kasus Implementasi

Implementasi transformasi pembelajaran tidak dapat dipahami secara utuh tanpa melihat praktik nyata di lapangan. Studi kasus memberikan gambaran kontekstual tentang bagaimana strategi, kebijakan, dan inovasi pendidikan diterapkan, tantangan yang muncul, serta dampak yang dihasilkan. Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti dan praktisi pendidikan memahami dinamika implementasi secara lebih mendalam karena fenomena pendidikan sering kali dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan institusional yang kompleks. Studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang efektif untuk memahami fenomena kompleks dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteks tidak sepenuhnya jelas.

Dalam konteks transformasi pendidikan, studi kasus memungkinkan analisis mendalam tentang dinamika implementasi di sekolah dan perguruan tinggi, termasuk faktor kepemimpinan, budaya organisasi, kesiapan teknologi, serta keterlibatan pemangku kepentingan. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pendekatan studi kasus sering digunakan untuk mengevaluasi implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan kurikulum karena mampu memberikan pemahaman kontekstual yang lebih kaya dibandingkan metode kuantitatif semata.

Studi Kasus 1: Implementasi Blended Learning di Sekolah Menengah

Salah satu contoh implementasi transformasi pembelajaran dapat dilihat pada penerapan *blended learning* di sekolah menengah. Blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara terintegrasi untuk meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran. Model ini menjadi semakin relevan dalam pendidikan abad ke-21 karena memungkinkan integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Penelitian menunjukkan bahwa blended learning dapat

meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan fleksibel.

Sebuah sekolah menengah di kawasan urban, misalnya, mengembangkan model blended learning untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan fleksibilitas pembelajaran. Program ini diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran konvensional serta keterbatasan waktu tatap muka untuk pendalaman materi. Analisis kebutuhan menjadi tahap penting karena keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian strategi dengan konteks institusi dan karakteristik siswa.

Tahap implementasi dimulai dengan pelatihan guru mengenai desain pembelajaran daring, penggunaan *learning management system (LMS)*, serta strategi asesmen digital. Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan profesional guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dalam kasus ini, guru mengikuti workshop intensif dan mendapatkan pendampingan selama satu semester. Pelatihan tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan platform, tetapi juga pada strategi pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, terutama pada aktivitas diskusi daring dan proyek kolaboratif. Keterlibatan siswa merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena berkorelasi positif dengan hasil belajar dan motivasi akademik. Dalam studi kasus ini, siswa melaporkan bahwa fleksibilitas waktu belajar dan akses materi secara daring membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, guru mencatat peningkatan kualitas interaksi kelas karena waktu tatap muka dapat difokuskan pada diskusi dan klarifikasi konsep yang kompleks.

Namun, implementasi blended learning juga menghadapi tantangan. Kesenjangan akses internet dan perangkat digital menjadi hambatan bagi sebagian siswa. Penelitian menunjukkan

bahwa kesenjangan digital masih menjadi isu utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi di banyak negara berkembang. Sekolah kemudian bekerja sama dengan pemerintah daerah dan komunitas untuk menyediakan akses perangkat pinjaman serta hotspot Wi-Fi di lingkungan sekolah. Pendekatan kolaboratif ini menunjukkan pentingnya dukungan eksternal dalam memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran.

Studi Kasus 2: Rekonstruksi Kurikulum Berbasis Proyek di Perguruan Tinggi

Di tingkat perguruan tinggi, studi kasus implementasi dapat dilihat pada rekonstruksi kurikulum berbasis proyek (*project-based learning/PjBL*) dalam program studi pendidikan. PjBL menekankan pembelajaran melalui proyek autentik yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sehingga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan pemecahan masalah mahasiswa secara signifikan.

Sebuah universitas negeri mengintegrasikan PjBL ke dalam kurikulum untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi mahasiswa. Proses implementasi diawali dengan peninjauan kurikulum menggunakan prinsip *constructive alignment*, yaitu memastikan keselarasan antara capaian pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan metode asesmen. Prinsip ini penting untuk memastikan bahwa desain kurikulum mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Dosen dilibatkan dalam lokakarya kurikulum untuk merancang proyek lintas mata kuliah yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata di masyarakat. Misalnya, mahasiswa diminta merancang modul pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk sekolah mitra. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra memungkinkan mahasiswa mengaplikasikan teori dalam konteks praktik pendidikan yang nyata.

Evaluasi dampak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan analisis dan kreativitas mahasiswa. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama ketika disertai umpan balik yang sistematis dari dosen. Mahasiswa dalam studi kasus ini melaporkan bahwa proyek kolaboratif membantu mereka memahami keterkaitan antara teori dan praktik secara lebih mendalam.

Namun, implementasi kurikulum berbasis proyek juga menghadapi tantangan, terutama terkait beban kerja dosen dan koordinasi lintas mata kuliah. Penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi inovasi kurikulum sangat dipengaruhi oleh dukungan institusional dan kepemimpinan akademik yang kuat. Untuk mengatasi tantangan tersebut, universitas membentuk tim koordinasi kurikulum yang bertugas mengelola integrasi proyek lintas mata kuliah serta memastikan distribusi tugas yang seimbang bagi dosen.

Studi Kasus 3: Pengembangan Komunitas Belajar Profesional (PLC)

Studi kasus lain menunjukkan pentingnya komunitas belajar profesional (Professional Learning Community/PLC) dalam mendukung implementasi inovasi pembelajaran. PLC merupakan pendekatan kolaboratif yang memungkinkan guru bekerja bersama untuk menganalisis data belajar siswa, berbagi praktik terbaik, serta merancang strategi perbaikan pembelajaran secara kolektif. Penelitian menunjukkan bahwa PLC dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa karena mendorong refleksi dan kolaborasi profesional secara berkelanjutan.

Sebuah sekolah dasar mengembangkan PLC sebagai bagian dari upaya peningkatan literasi siswa. Guru secara rutin bertemu untuk mendiskusikan hasil asesmen formatif, berbagi strategi pengajaran, serta merancang intervensi pembelajaran bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Pendekatan berbasis data ini memungkinkan guru menyesuaikan strategi pembelajaran secara

lebih tepat sasaran. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan bertahap dalam kemampuan literasi siswa selama dua tahun program berjalan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan asesmen formatif secara sistematis dapat meningkatkan hasil belajar karena memberikan umpan balik yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki strategi belajar mereka.

Keberhasilan PLC dalam studi kasus ini juga didukung oleh kepemimpinan kepala sekolah yang transformasional. Kepemimpinan yang visioner dan suportif mampu menciptakan lingkungan kerja yang kolaboratif serta mendorong guru untuk terus berinovasi dalam praktik pembelajaran. Kepala sekolah menyediakan waktu khusus untuk pertemuan PLC serta memberikan penghargaan atas inovasi guru. Dukungan struktural ini membantu membangun budaya pembelajaran profesional yang berkelanjutan.

Analisis Komparatif dan Implikasi

Dari ketiga studi kasus tersebut, terdapat beberapa pola umum yang dapat diidentifikasi. Pertama, analisis kebutuhan dan perencanaan yang matang menjadi fondasi implementasi yang efektif. Kedua, penguatan kapasitas sumber daya manusia melalui pelatihan dan kolaborasi menjadi faktor kunci keberhasilan. Ketiga, dukungan kepemimpinan dan kebijakan institusional berperan signifikan dalam memastikan keberlanjutan inovasi.

Selain itu, keterlibatan pemangku kepentingan eksternal seperti orang tua, komunitas, dan mitra industri memperkuat dampak program inovasi pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi antara institusi pendidikan dan komunitas dapat meningkatkan relevansi pembelajaran serta memperluas pengalaman belajar siswa. Studi kasus juga menunjukkan bahwa evaluasi berkelanjutan dan fleksibilitas dalam menyesuaikan strategi implementasi sangat penting untuk mengatasi tantangan yang muncul selama proses transformasi pembelajaran. Dengan pendekatan berbasis bukti dan refleksi kolektif, institusi

pendidikan dapat mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif.

Secara keseluruhan, studi kasus implementasi menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran bukanlah proses instan, melainkan perjalanan bertahap yang memerlukan komitmen kolektif, kepemimpinan yang kuat, serta budaya reflektif. Pengalaman di sekolah dan perguruan tinggi menggarisbawahi pentingnya pendekatan sistemik yang mengintegrasikan aspek pedagogis, teknologi, organisasi, dan sosial. Dengan kerangka implementasi yang berbasis bukti dan evaluasi berkelanjutan, inovasi pendidikan dapat menghasilkan dampak yang signifikan dan berkelanjutan.

F. Tantangan Masa Depan dan Arah Pengembangan

Transformasi pendidikan yang berlangsung dalam dua dekade terakhir menunjukkan bahwa sistem pendidikan berada dalam fase perubahan yang sangat dinamis. Revolusi industri 4.0, perkembangan kecerdasan buatan (artificial intelligence), globalisasi ekonomi, krisis lingkungan, serta disrupsi sosial akibat pandemi telah membentuk lanskap baru yang kompleks. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk beradaptasi, tetapi juga untuk mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi ketidakpastian masa depan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sistem pendidikan perlu mengembangkan pendekatan yang lebih fleksibel dan inovatif untuk merespons perubahan teknologi dan sosial yang cepat. Oleh karena itu, pembahasan mengenai tantangan masa depan dan arah pengembangan pendidikan menjadi krusial sebagai fondasi dalam merancang kebijakan dan strategi pembelajaran yang berkelanjutan.

1. Disrupsi Teknologi dan Transformasi Digital

Salah satu tantangan paling signifikan di masa depan adalah percepatan perkembangan teknologi digital, termasuk kecerdasan buatan, big data, dan otomatisasi. Teknologi ini tidak hanya mengubah cara manusia bekerja, tetapi juga mengubah

cara belajar dan mengakses pengetahuan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dapat mendukung personalisasi pembelajaran melalui sistem adaptive learning dan analitik pembelajaran yang mampu menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa.

Namun, integrasi teknologi dalam pendidikan juga menghadirkan berbagai tantangan, termasuk persoalan etika, keamanan data, serta ketergantungan pada algoritma. Selain itu, kesenjangan digital masih menjadi masalah global yang dapat memperlebar ketimpangan pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi dan internet berkualitas masih belum merata di berbagai negara dan wilayah, terutama di negara berkembang. Oleh karena itu, arah pengembangan pendidikan perlu menekankan prinsip *digital equity*, yaitu memastikan akses teknologi yang inklusif serta pengembangan literasi digital yang merata bagi semua peserta didik.

Selain aspek akses, literasi digital kritis menjadi tantangan penting. Peserta didik tidak hanya perlu memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan mengevaluasi informasi, memahami algoritma digital, serta menjaga keamanan data pribadi. Penelitian menunjukkan bahwa literasi digital yang komprehensif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis serta mengurangi risiko misinformasi di lingkungan digital. Oleh karena itu, arah pengembangan kurikulum perlu memasukkan literasi digital sebagai kompetensi inti dalam pembelajaran.

2. Perubahan Kompetensi dan Kebutuhan Dunia Kerja

Tantangan berikutnya berkaitan dengan perubahan kebutuhan dunia kerja yang semakin dipengaruhi oleh otomatisasi dan kecerdasan buatan. Banyak pekerjaan rutin diperkirakan akan digantikan oleh teknologi, sementara jenis pekerjaan baru yang muncul membutuhkan keterampilan yang lebih kompleks dan kreatif. Laporan global menunjukkan bahwa keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah menjadi kompetensi utama yang dibutuhkan di masa

depan. Penelitian pendidikan juga menunjukkan bahwa sistem pendidikan perlu beralih dari pendekatan berbasis transfer pengetahuan menuju pengembangan kompetensi yang lebih holistik. Pendekatan pembelajaran seperti project-based learning, problem-based learning, dan kolaborasi lintas disiplin terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21. Studi meta-analisis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif terhadap keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi siswa.

Selain itu, konsep lifelong learning menjadi semakin penting dalam menghadapi perubahan dunia kerja. Individu tidak lagi dapat mengandalkan pendidikan formal sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sepanjang hayat melalui kursus daring, pelatihan profesional, dan pengalaman kerja menjadi strategi penting dalam meningkatkan adaptabilitas tenaga kerja. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu mengembangkan ekosistem pembelajaran yang fleksibel dan mendukung pembelajaran berkelanjutan.

3. Tantangan Sosial-Emosional dan Kesejahteraan

Selain tantangan teknologi dan ekonomi, pendidikan juga menghadapi persoalan sosial-emosional yang semakin kompleks. Tekanan akademik, penggunaan media sosial, serta ketidakpastian masa depan dapat memengaruhi kesehatan mental siswa dan mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecemasan dan stres akademik meningkat di kalangan pelajar, terutama setelah pandemi global. Program *social and emotional learning (SEL)* menjadi salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan untuk mendukung kesejahteraan siswa. Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa program SEL tidak hanya meningkatkan kesejahteraan psikologis siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, arah pengembangan pendidikan perlu memperhatikan keseimbangan antara pencapaian akademik dan kesehatan mental. Lingkungan belajar yang inklusif dan suportif menjadi faktor penting dalam mendukung kesejahteraan siswa. Penelitian

menunjukkan bahwa hubungan positif antara guru dan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi risiko masalah psikologis di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan masa depan perlu menempatkan kesejahteraan siswa sebagai bagian integral dari kebijakan pendidikan.

4. Kepemimpinan dan Tata Kelola Pendidikan

Tantangan masa depan juga berkaitan dengan kepemimpinan dan tata kelola pendidikan. Transformasi pendidikan memerlukan kepemimpinan yang adaptif dan kolaboratif. Penelitian menunjukkan bahwa kepemimpinan transformasional memiliki pengaruh signifikan terhadap inovasi pembelajaran, kolaborasi guru, serta efektivitas sekolah. Dalam menghadapi kompleksitas masa depan, pemimpin pendidikan perlu memiliki visi strategis serta kemampuan mengelola perubahan organisasi. Penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan reformasi pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan institusi membangun kapasitas kolektif serta budaya kolaborasi di antara para pendidik. Sekolah dan perguruan tinggi juga perlu berfungsi sebagai *learning organization*, yaitu institusi yang mampu belajar dari pengalaman dan melakukan perbaikan berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan institusi pendidikan untuk lebih adaptif terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan masyarakat.

5. Globalisasi dan Kompetensi Antarbudaya

Globalisasi menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi sistem pendidikan. Interaksi lintas budaya semakin intensif melalui teknologi digital dan mobilitas internasional. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki kompetensi komunikasi antarbudaya yang memadai untuk berinteraksi secara efektif dalam masyarakat global. Penelitian menunjukkan bahwa *global competence* mencakup kemampuan memahami perspektif yang berbeda, menghargai keberagaman budaya, serta berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat global. Pengembangan kompetensi ini menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan bahasa

dan komunikasi internasional. Selain itu, pendidikan juga perlu memasukkan isu-isu global seperti perubahan iklim, keberlanjutan lingkungan, dan tanggung jawab sosial. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan berbasis keberlanjutan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam upaya pembangunan berkelanjutan.

6. Arah Pengembangan: Menuju Pendidikan Adaptif dan Berkelanjutan

Menghadapi berbagai tantangan tersebut, arah pengembangan pendidikan perlu berorientasi pada adaptivitas, inklusivitas, dan keberlanjutan. Pendidikan adaptif berarti mampu merespons perubahan dengan cepat melalui inovasi pedagogis dan kebijakan yang fleksibel. Inklusivitas menekankan akses yang setara bagi semua peserta didik tanpa diskriminasi. Sementara keberlanjutan mengacu pada kemampuan sistem pendidikan untuk mempertahankan kualitas dan relevansi dalam jangka panjang. Pendekatan *evidence-based practice* menjadi landasan penting dalam arah pengembangan ini. Penelitian menunjukkan bahwa kebijakan pendidikan yang didasarkan pada bukti empiris memiliki dampak lebih signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan perguruan tinggi perlu didukung oleh data, evaluasi berkelanjutan, serta penelitian pendidikan. Selain itu, kolaborasi lintas sektor menjadi strategi penting dalam menghadapi tantangan masa depan. Kemitraan antara institusi pendidikan, industri, pemerintah, dan masyarakat dapat memperkuat relevansi serta keberlanjutan program pendidikan. Dengan pendekatan kolaboratif ini, pendidikan dapat berkembang menjadi ekosistem pembelajaran yang dinamis, inovatif, dan responsif terhadap perubahan global.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, M. M. (2024). Statement of Teaching Philosophy Based on the Web: A Blended Dialogic Socio-Constructivist Pedagogy in Language Learning. Education Resources Information Center.
- Adam Mudinillah, S. N. (2024). Task-Based Language Teaching: A Systematic Review of Research and Applications. Lingeduca: Journal of Language and Education.
- Affriyenni, Y., Hamimi, E., & Fitriyah, I. J. (2022). WORKSHOP ON MOBILE APPLICATION-ASSISTED FORMATIVE ASSESSMENT FOR SCIENCE LEARNING IN COVID-19 PANDEMIC. JCES(Journal of Character Education Society), 5(1), 115–122.
- Affriyenni, Y., Hamimi, E., & Fitriyah, I. J. (2022). WORKSHOP ON MOBILE APPLICATION-ASSISTED FORMATIVE ASSESSMENT FOR SCIENCE LEARNING IN COVID-19 PANDEMIC. JCES(Journal of Character Education Society), 5(1), 115–122.
- Alfanani, I. A., Ardiansyah, G. R., & Rakhmawati, N. A. (2025). ANALISIS TINGKAT KESADARAN ETIKA AKADEMIK MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DAN LURING. Etika Teknologi Informasi, 1(2), 1–13.
- Alfanani, I. A., Ardiansyah, G. R., & Rakhmawati, N. A. (2025). ANALISIS TINGKAT KESADARAN ETIKA AKADEMIK MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DAN LURING. Etika Teknologi Informasi, 1(2), 1–13.
- Alhadid, M., Fitriani, E., & Hadiwijaya, M. (2020). Prosiding Seminar Nasional Sastra , Lingua , Dan Pembelajarannya (Salinga). Peran Bahasa Dan Sastra Dalam Penguatan Karakter Bangsa”, 488–496.
- Alhadid, M., Fitriani, E., & Hadiwijaya, M. (2020). Prosiding Seminar Nasional Sastra , Lingua , Dan Pembelajarannya (Salinga). Peran Bahasa Dan Sastra Dalam Penguatan Karakter Bangsa”, 488–496.
- Ananda, A. (2025). TRANSFORMASI PENGAJARAN BAHASA : FILM LUCA SEBAGAI MEDIA ASA H LISTENING & SPEAKING. Prosiding Seminar Nasional BIPA UMSU, 1(2019), 525–528.

- Ananda, A. (2025). TRANSFORMASI PENGAJARAN BAHASA : FILM LUCA SEBAGAI MEDIA ASAH LISTENING & SPEAKING. Prosiding Seminar Nasional BIPA UMSU, 1(2019), 525–528.
- Ani, R. (2025). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Listening Di Era Digital (Issue 10256124001).
- Ani, R. (2025). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Listening Di Era Digital (Issue 10256124001).
- Apriliana, S. R. (2025). Peran Guru dalam Memanfaatkan AI untuk Pembelajaran Bahasa Inggris yang Adaptif Meningkatkan Literasi Digital. Karimah Tauhid, 4589-4607.
- Arifah, T. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pendekatan Konstruktivistik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di SDN 1 Cupel Tahun 2024/2025. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Armansyah, S. W. (2024). Implementation of Task-Based Language Teaching (TBLT) in English Class for Secondary School Students: A Study at Madrasah Aliyah Radhiatul Adawiyah Makassar. International Journal of Business English and Communication.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). MODEL E-ASESMEN BERBASIS APLIKASI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI ERA DIGITAL: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. 6(2), 132–150.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). MODEL E-ASESMEN BERBASIS APLIKASI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI ERA DIGITAL: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. 6(2), 132–150.
- Avalos, B. (2016). Learning from research on teacher professional development. Teaching and Teacher Education, 57, 10–19. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.03.007>
- Avalos, B. (2016). Learning from research on teacher professional development. Teaching and Teacher Education, 57, 10–19. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.03.007>
- Azizah, R. S. (2024). Connectivism Practice in English Language Teaching (ELT): Teachers' Perception on Benefits and Challenges. Journal of International Multidisciplinary Research.
- Bacalja, A. (2026). Postdigital English education: a productive narrative for resisting neoliberal logics. English in Education.

- BanglaRegionalTextCorpus: A curated dataset for four regional bangla dialects with standard Bangla and English translation. (2026). Scopus Export Data.
- Bayu, G. W., Tantri, A. A. S., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2025). Vocabulary Building Model in Elementary School English Learning. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1), 205–213.
- Bayu, G. W., Tantri, A. A. S., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2025). Vocabulary Building Model in Elementary School English Learning. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1), 205–213.
- Bennett, S. M. (2008). The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 775-786.
- Beritajatim. (2025). ICON-ELT 2025 Unisma, AI Memang Canggih Tapi Sentuhan Manusia Tetap Juara. Indonesia: Beritajatim.com.
- Boelens, R., De Wever, B., & Voet, M. (2017). Four key challenges to the design of blended learning: A systematic literature review. *Educational Research Review*, 22, 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.06.001>
- Boelens, R., De Wever, B., & Voet, M. (2017). Four key challenges to the design of blended learning: A systematic literature review. *Educational Research Review*, 22, 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.06.001>
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitating student engagement through educational technology: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9621-2>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marin, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marin, V., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- Branden, K. V. (2006). *Task-Based Language Education: From Theory to Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Brawijaya, U. (2025). Inovasi Mahasiswi FIB UB dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Vokasional. .
- Broadbent, J., & Poon, W. (2015). Self-regulated learning strategies and academic achievement in online higher education learning environments. *Internet and Higher Education*, 27, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.007>
- Broadbent, J., & Poon, W. (2015). Self-regulated learning strategies and academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review. *Internet and Higher Education*, 27, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.007>
- Buhaeri, A. H. (2026). Integrating Debate in Speaking Learning Through Project Based Learning. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 1708-1718. .
- Canale, M. &. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
- Çelik, F. &. (2025). Developing and Integrating Metaverse into EFL Listening Skills to Increase Learners' Self-Determination Based on Social Constructivist Theory. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(6).
- Chatterjee, S., & Warr, M. (2024). Large language models as tools for pedagogical content knowledge development in teacher education. *Society for Information Technology and Teacher Education Proceedings*. <https://www.learntechlib.org/primary/p/224717/>
- Chatterjee, S., & Warr, M. (2024). Large language models as tools for pedagogical content knowledge development in teacher education. *Society for Information Technology and Teacher Education Proceedings*. <https://www.learntechlib.org/primary/p/224717/>
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100318>
- Chen, H. (2024). An Examination of English as a Foreign Language Preservice Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge Development through Learning Design and Connectivist Approaches. *Disertasi Doktor (PhD Dissertation)* Northern Arizona University (Amerika Serikat).

- Condliffe, B., Quint, J., Visser, M., Bangser, M., Drohojowska, S., & Saco, L. (2017). Project-based learning: A literature review. MDRC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED578933.pdf>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Learning Policy Institute. <https://doi.org/10.54300/122.311>
- Darmawan, A., & Undang, G. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata kuliah Vocabulary Building: Masalah dan Solusi. *The Gist*, 3(2), 24–41.
- Darmawan, A., & Undang, G. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata kuliah Vocabulary Building: Masalah dan Solusi. *The Gist*, 3(2), 24–41.
- Desimone, L. M., & Garet, M. (2015). Best practices in teachers' professional development. *Psychology, Society & Education*, 7(3), 252–263. <https://doi.org/10.25115/psye.v7i3.515>
- Dewi, D. S. (2025). Pemanfaatan Media Sosial dalam Transformasi Digital Pengajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL) bagi Generasi Z. . *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, (pp. 16, 98-107).
- Dinata, V. M., Wedi, A., & Fajarianto, O. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif dengan Implementasi Learning Analytics Berdasarkan Gaya Belajar VARK. *Didaktika;Jurnal Kependidikan*, 13(4), 177–186.
- Dinata, V. M., Wedi, A., & Fajarianto, O. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif dengan Implementasi Learning Analytics Berdasarkan Gaya Belajar VARK. *Didaktika;Jurnal Kependidikan*, 13(4), 177–186.
- Downes, S. (2005). An introduction to connective knowledge.
- Dwijaksana, N. A., Muhammad, A. H., & Kusriani. (2025). Pemanfaatan Teknologi Learning Analytics Dalam Mendeteksi Pola Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Smk Negeri 1 Kabupaten Sorong. *Pendidikan Universitas Garut*, 19(1), 122–128.
- Dwijaksana, N. A., Muhammad, A. H., & Kusriani. (2025). Pemanfaatan Teknologi Learning Analytics Dalam Mendeteksi Pola Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Smk Negeri 1 Kabupaten Sorong. *Pendidikan Universitas Garut*, 19(1), 122–128.
- E, M., & Y, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Literacy Melalui Penerapan

- Pembelajaran Berbasis Proyek (Project - Based Learning). 1–11.
- E, M., & Y, Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Literacy Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project - Based Learning). 1–11.
- East, M. (2025). Taking communication to task once more – a further decade on. *Language Learning Journal*.
- Education, P. D. (2025). Crafting Innovative Paths in Non-Linear Professional Learning for Bilingual Education: The Role of Connectivism in the Age of AI. *Professional Development in Education*, 434–450.
- Emilzoli, M. &. (2025). Pembelajaran Kolaboratif-Partisipatif di Era Digital: Praktik Terbaik dengan Google Workspace. Penerbit Referensi Cendikia.
- Emmer, E. T., & Sabornie, E. J. (2015). *Handbook of classroom management*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203074114>
- Ernawati, T., Wijaya, H., & Mas'ud, L. (2026). Keterampilan Menyusun dan Menyampaikan Informasi melalui Blog dan Media Sosial sebagai Strategi Pembelajaran Menulis Akademik Mahasiswa Universitas Hamzanwadi. 4(4), 10946–10955.
- Ernawati, T., Wijaya, H., & Mas'ud, L. (2026). Keterampilan Menyusun dan Menyampaikan Informasi melalui Blog dan Media Sosial sebagai Strategi Pembelajaran Menulis Akademik Mahasiswa Universitas Hamzanwadi. 4(4), 10946–10955.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fang, F., Meng, Y., Tang, L., & Cui, Y. (2026). Digital Natives' Intentions Toward Informal Digital English Learning: The Roles of Desire, Engagement, and Online Learning Self-Efficacy. *Journal of Intelligence*, 14(1), 13.

- Fitria, T. N. (2021a). Creating Sensation Of Learning In Classroom: Using “Gather Town” Platform Video Game-Style For Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, 6(2), 30–43. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v6i2.2106>
- Fitria, T. N. (2021b). Students’ Perception toward the Implementation of Synchronous Learning during COVID-19 Pandemic in English Language Teaching (ELT). *E-Structural (English Studies on Translation, Culture, Literature, and Linguistics)*, 4(01), 1–16. <https://doi.org/10.33633/es.v4i01.4470>
- Fitria, T. N. (2022a). English Vlog Project: Students’ Perceptions and Their Problems. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 7(1), 77–87. <https://doi.org/10.35974/acuity.v7i1.2535>
- Fitria, T. N. (2022b). The impact of gamification on students’ motivation: A Systematic Literature Review. *LingTera*, 9(2), 47–61. <https://doi.org/10.21831/lt.v9i2.56616>
- Fitria, T. N. (2022c). Using Authentic Material and Created Material (Teacher-Made) for English Language Teaching (ELT): Benefits and Limitations. *JADEs Journal of Academia in English Education*, 3(2), 117–140. <https://doi.org/10.32505/jades.v3i2.4674>
- Fitria, T. N. (2022d). Using Game Design Techniques (Gamification) in Teaching and Learning Process: A Review. *Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper STIE AAS*, 5(1), 1–18.
- Fitria, T. N. (2023a). Creating an Education Game Using Wordwall: An Interactive Learning Media for English Language Teaching (ELT). *Foremost Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3610>
- Fitria, T. N. (2023b). Javenglish (When Javanese Speak English With A Javanese Accent): An Analysis Of Social Media Posts. *Widyaparwa*, 51(2), 453–468. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v51i2.1189>
- Fitria, T. N. (2023c). Lecturer’s Personal Branding in the Digital Era: Building Good Reputation and Positive Image through Social Media. *International Journal of Business, Humanities, Education and Social Sciences (IJBHES)*, 5(2), 76–87. <https://doi.org/10.46923/ijbhes.v5i2.269>
- Fitria, T. N. (2023d). Teaching Teaching Extensive Reading to EFL and Non-EFL Students: Benefits and Problems: Keywords:

- extensive reading, reading, reading English, teaching reading. *ENJEL: English Journal of Education and Literature*, 2(1), 76–85. <https://doi.org/10.30599/enjel.v2i01.471>
- Fitria, T. N. (2023e). Using Tiktok Application As An English Teaching Media: A Literature Review. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 6(2), 109–124. <https://doi.org/10.20527/jetall.v6i2.16058>
- Fitria, T. N. (2024a). Using “Book Creator” Application in Making e-Modules as Teaching Material for English TOEFL Courses. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, 5(2), 109–118. <https://doi.org/10.29040/ijcis.v5i2.160>
- Fitria, T. N. (2024b). Using Canva in Creating and Designing E-Module for English Language Teaching. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 111–122. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.52.194>
- Fitria, T. N. (2025a). Game-Based Learning in Teaching Islamic Banking: A Role-Play Approach to Enhance Students’ Engagement and Understanding Among Sharia Economics Students. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 11(06). <https://doi.org/10.29040/jiei.v11i06.18485>
- Fitria, T. N. (2025b). YouTube as a Supplementary Resource for Learning English Speaking and Conversation of Non-English Department Students. *LingPoet: Journal of Linguistics and Literary Research*, 6(2), 123–136.
- Fitria, T. N., & Afdaleni, A. (2025b). Digital Storytelling in English Language Teaching (ELT) Engaging Learners Through Multimedia Narratives. *SALIENCE: English Language, Literature, and Education*, 5(2). <https://doi.org/10.60155/salience.v5i2.679>
- Fitria, T. N., & Afdaleni. (2025a). YouTube as a Source of Authentic Economic Discourse for ESP Learners: A Study on BBC News Videos. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 9(3). <https://doi.org/10.29040/jie.v9i3.17988>
- Fitria, T. N., Uswatunnisa, U., & Pattiasina, P. J. (2022). Non-EFL Students’ Experience of Speaking English: A Project Based Learning in Making Video. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1). <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/article/view/950>

- Foundation, G. L. (2005). Instructional Module: Project-Based Learning. Edutopia.
- Fredricks, J., Blumenfeld, P., & Paris, A. (2004). School engagement: Potential of the concept. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gadzhimusieva, D., Meliá, S., & Lledó, G. L. (2026). Development and pilot evaluation of an AI-driven learning management system for personalized education. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13888-9>
- Gadzhimusieva, D., Meliá, S., & Lledó, G. L. (2026). Development and pilot evaluation of an AI-driven learning management system for personalized education. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13888-9>
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Gennaro, S., Higdon, N., & Hoechsmann, M. (2024). TRANSFORMATIVE PRACTICE IN CRITICAL MEDIA LITERACY (S. Gennaro, N. Higdon, & M. Hoechsmann (eds.)). Routledge.
- Gennaro, S., Higdon, N., & Hoechsmann, M. (2024). TRANSFORMATIVE PRACTICE IN CRITICAL MEDIA LITERACY (S. Gennaro, N. Higdon, & M. Hoechsmann (eds.)). Routledge.
- Güney, Ö., & Gazzardi, A. (2026). Digital Native Speakerism as a Marketing Strategy on YouTube Instructional Videos: “SPEAK ENGLISH LIKE A NATIVE!”. *System*, 138, 103971.
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Gutiérrez, F. &. (2025). From natives to digital inhabitants: An exploratory look into a new generation of individuals seduced by the apparent benefits of digital technologies. *Explorations in Media Ecology*, 5-22.
- Harahap, T. R., Mutmainnah, N., Irwasyah, & Kurnia, N. (2025). More media-oriented than literacy-focused :

- Problematizations in Indonesia ' s digital literacy policy. *Jurnal Komunikasi*, 19(2), 275–296. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol19.iss2.art6>
- Harahap, T. R., Mutmainnah, N., Irwasyah, & Kurnia, N. (2025). More media-oriented than literacy-focused : Problematizations in Indonesia ' s digital literacy policy. *Jurnal Komunikasi*, 19(2), 275–296. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol19.iss2.art6>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promise and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
- Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63, 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Huda, F. (2019). Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan: Forum Komunikasi Ilmiah Dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan*, 23.
- Huda, F. (2019). Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan: Forum Komunikasi Ilmiah Dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan*, 23.
- Husein, A. M. (n.d.). STRATEGI VOCABULARY BUILDING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR:KAJIAN PUSTAKA. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 268–273.
- Husein, A. M. (n.d.). STRATEGI VOCABULARY BUILDING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR:KAJIAN PUSTAKA. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 268–273.

- Hymes, D. (1972). *On Communicative Competence*. Philadelphia: University of Pennsylvania.
- Ifenthaler, D., & Yau, J. Y. K. (2020). Utilising learning analytics for study success: Reflections on current empirical findings. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-020-00132-9>
- Ilham, N. A. (2022). EFEKTIVITAS APLIKASI QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA TADRIS BAHASA INGGRIS PADA MATA KULIAH VOCABULARY BUILDING DI KELAS. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ilham, N. A. (2022). EFEKTIVITAS APLIKASI QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA TADRIS BAHASA INGGRIS PADA MATA KULIAH VOCABULARY BUILDING DI KELAS. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *PETIK*, 5(1), 31–47.
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *PETIK*, 5(1), 31–47.
- Inggris, P. S. (2025). *Rekonstruksi Kurikulum untuk Wujudkan Lulusan Unggul dan Adaptif*. Jember, Jawa Timur: Universitas Jember.
- Instefjord, E., & Munthe, E. (2017). Preparing pre-service teachers to integrate technology: An analysis of the emphasis on digital competence in teacher education curricula. *European Journal of Teacher Education*, 40(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/02619768.2016.1257502>
- Jackson, D. (2019). Employability skill development in work-integrated learning: Barriers and best practice. *Studies in Higher Education*, 44(3), 556–568. <https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1349278>
- Jauhari, M., Rofiki, M., & Farisi, Y. Al. (2017). AUTHENTIC ASSESSMENT DALAM SISTEM EVALUASI PENGEMBANGAN KURIKULUM 2013. *Pedagogik*, 04(01), 103–116.
- Jauhari, M., Rofiki, M., & Farisi, Y. Al. (2017). AUTHENTIC ASSESSMENT DALAM SISTEM EVALUASI PENGEMBANGAN KURIKULUM 2013. *Pedagogik*, 04(01), 103–116.
- Jefri, M., Anggraini, D., & Oktora, M. Z. (2022). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Penilaian Pembelajaran Skills Lab

- Secara Daring pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah Padang. *Scientific Journal*, 1(1), 36–48.
- Jefri, M., Anggraini, D., & Oktora, M. Z. (2022). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Penilaian Pembelajaran Skills Lab Secara Daring pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah Padang. *Scientific Journal*, 1(1), 36–48.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- K. Tursunov, U. S. (2025). *Integrating ICT with Constructivist Pedagogy: Theory and Practice in Online Language Teaching*. KCI Journal (Korean Citation Index indexed journal).
- Kahu, E. (2018). Framing student engagement in higher education. *Studies in Higher Education*. <https://doi.org/10.1080/03075079.2016.1168799>
- Khanal, B., Devkota, K. R., Acharya, K. P., & Chapai, K. P. S. (2024). Evaluating the competencies of university teachers in content, pedagogical, and technological knowledge. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2360854>
- Khanal, B., Devkota, K. R., Acharya, K. P., & Chapai, K. P. S. (2024). Evaluating the competencies of university teachers in content, pedagogical, and technological knowledge. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2360854>
- Kinasih, W. S. (2024). Urgensi Kompetensi Penguasaan Teknologi Digital Guru Sebagai Upaya Pemaksimalan Kosakata Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*.

- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135-142.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13-19.
<https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Lantolf, J. P. (2006). *Sociocultural theory and the genesis of second language development*. Oxford: Oxford University Press.
- Lazuardi Al-Fitrie, A., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Collaborative Learning Menggunakan Padlet Untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Pedagogy:Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(4), 1045-1054.
- Lazuardi Al-Fitrie, A., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Collaborative Learning Menggunakan Padlet Untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Pedagogy:Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(4), 1045-1054.
- Leithwood, K., Harris, A., & Hopkins, D. (2020). Seven strong claims about successful school leadership revisited. *School Leadership & Management*, 40(1), 5-22.
<https://doi.org/10.1080/13632434.2019.1596077>
- Lestari, F. N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Berbasis Media Blog. 1-12.
- Lestari, F. N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Berbasis Media Blog. 1-12.
- Lie, A. (2023, April 27). Bahasa Inggris dalam Kurikulum SD.
- Long, M. H. (2015). *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Loughran, J. (2019). Pedagogical reasoning: The foundation of the professional knowledge of teaching. *Teachers and Teaching*, 25(5), 523-535.
<https://doi.org/10.1080/13540602.2019.1633294>
- Loureiro, P., & Gomes, M. J. (2023). education sciences Online Peer Assessment for Learning: Findings from Higher Education Students. *Education Sciences*, 13(253), 1-19.

- Loureiro, P., & Gomes, M. J. (2023). education sciences Online Peer Assessment for Learning: Findings from Higher Education Students. *Education Sciences*, 13(253), 1–19.
- Mackness, J. M. (2010). The Ideals and Reality of Participating in a MOOC. *Proceedings of the International Conference on Networked Learning*, (pp. 266-274).
- Mackness, J. M. (2010). The Ideals and Reality of Participating in a MOOC. *Proceedings of the International Conference on Networked Learning*, (pp. 266-274).
- Makokotlela, M. V. (2021). An E-Portfolio as an Assessment Strategy in an Open Distance Learning Context. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 16(4), 122–134. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2020100109>
- Makokotlela, M. V. (2021). An E-Portfolio as an Assessment Strategy in an Open Distance Learning Context. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 16(4), 122–134. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2020100109>
- Malang, U. M. (2025). UMM Petakan Skema Pembinaan Pendidikan bersama Mendikdasmen RI. Malang .
- Mangoki, D., Judijanto, L., Ismadi, I., Lintong, F. D., Herlina, N. H., Navisah, S., Lumbu, A., Fatubun, R. R., S, S., & Pujowati, M. (2026). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marino, F. (2026). “We don't say ‘To-r Ó-nto. We say ‘To-r Ó-no.” Language ideologies on TikTok. *System*, 136, 103897.
- Masitoh, S. D., & Purbowati, D. (2024). Enhancing teacher professionalism in Indonesia: Challenges and strategies for digital technology utilization in the Society 5.0 era. *Hikmatuna: Journal for Integrative Islamic Studies*. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/10210>
- Masitoh, S. D., & Purbowati, D. (2024). Enhancing teacher professionalism in Indonesia: Challenges and strategies for digital technology utilization in the Society 5.0 era. *Hikmatuna: Journal for Integrative Islamic Studies*. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/10210>

- Mildasari, D. A., & Mujab, M. (2024). New Trends of Literacy Transformation's Values of Religious Education in Digital Era. Proceeding International Conference on Religion, Science and Education, 827–833.
- Mildasari, D. A., & Mujab, M. (2024). New Trends of Literacy Transformation's Values of Religious Education in Digital Era. Proceeding International Conference on Religion, Science and Education, 827–833.
- Mudi, S. (2024). "The Role Of Self-Assessment And Peer Assessment In Education ." International Journal of Current Science (IJCS PUB), 14(2), 778–783.
- Mudi, S. (2024). "The Role Of Self-Assessment And Peer Assessment In Education ." International Journal of Current Science (IJCS PUB), 14(2), 778–783.
- Mulyani, Hamer, W., Irianto, T. U., Manan, N. A., Widayani, G., Meisarah, F., Purwati, H., Suryani, L., Suhardiman, S., Badroeni, Rispatiningsih, D. M., Lailisna, N. N., Nasriandi, Rohimajaya, N. A., & Evenddy, S. S. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris (A. C. Purnomo (ed.)). Sada Kurnia Pustaka.
- Mulyani, Hamer, W., Irianto, T. U., Manan, N. A., Widayani, G., Meisarah, F., Purwati, H., Suryani, L., Suhardiman, S., Badroeni, Rispatiningsih, D. M., Lailisna, N. N., Nasriandi, Rohimajaya, N. A., & Evenddy, S. S. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris (A. C. Purnomo (ed.)). Sada Kurnia Pustaka.
- Musman, A. (2023). The Art of Copywriting: Cara Mudah Mendapatkan Konsumen dan Mencetak Cuan di Atas Rata-rata. Anak Hebat Indonesia.
- Nakjah, S. N. S., & Adawiah, R. (2025). INNOVATIVE AUTHENTIC AND FORMATIVE ASSESSMENT IN SCIENCE EDUCATION: A SYSTEMATIC REVIEW. Indonesian Journal of Teacher Education, 6(2), 82–94.
- Nakjah, S. N. S., & Adawiah, R. (2025). INNOVATIVE AUTHENTIC AND FORMATIVE ASSESSMENT IN SCIENCE EDUCATION: A SYSTEMATIC REVIEW. Indonesian Journal of Teacher Education, 6(2), 82–94.
- Nascimbeni, F., & Vosloo, S. (2019). Digital Literacy for Children (Issue 01). UNICEF.

- Nascimbeni, F., & Vosloo, S. (2019). Digital Literacy for Children (Issue 01). UNICEF.
- Nguyen, L. T., & Barrot, J. S. (2026). Vietnamese students' beliefs and practices in computer-assisted pronunciation training: an exploratory study. *Computer Assisted Language Learning*.
- Nisak, K., Khalawi, H., & Apriyanti, C. (2025). DEVELOPING YOUNG LISTEN – ANDROID BASED MEDIA TO LISTENING SKILL AT PRIMARY SCHOOL. *BABASAL English Education Journal*, 6(2), 96–106.
- Nisak, K., Khalawi, H., & Apriyanti, C. (2025). DEVELOPING YOUNG LISTEN – ANDROID BASED MEDIA TO LISTENING SKILL AT PRIMARY SCHOOL. *BABASAL English Education Journal*, 6(2), 96–106.
- Nita, O. (2025). Enhancing Indonesian Language Learning Through TBLT and Google Classroom in Higher Education: Students' Perceptions. *Journal of Language, Literature, and Teaching*, 13(1).
- Noviarini, T. &. (2025). Improving English Pronunciation among Digital Natives through AI-Based Learning Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(4), 902-910.
- Nunan, D. (2004). *Task-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurgiyantoro, B., & Suyata, P. (2007). PENGEMBANGAN MODEL AUTHENTIC ASSESSMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. 1–15.
- Nurgiyantoro, B., & Suyata, P. (2007). PENGEMBANGAN MODEL AUTHENTIC ASSESSMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. 1–15.
- Nurholis, D. M. (2025). Are Teachers Ready for Digitalization? English Teachers' Attitudes and Efforts in Enhancing Their Digital Competence. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 129-141.
- Nurjanah, N., Koswara, D. M., & Nugraha, H. S. (2025). DIGITALISASI MATERI AJAR BAHASA SUNDA: Pendekatan Modern untuk Guru Sekolah Dasar. *Goresan Pena*.
- Orfanidou, A. G. (2026). From digital immigrants to digital floaters: Rethinking generational media literacy in the platform era. *Journalism and Media*, Article 5.

- Panggabean, T. E., & Wijaya, V. (2025). INOVASI TEKNOLOGI DALAM DESAIN ELEARNING Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Wawasan Ilmu*.
- Patmisari, P. &. (2025). Analisis gaya belajar siswa Generasi Z dalam perspektif social cognitive theory. *Jurnal Disrupsi dan Inovasi Pembelajaran*, 8(1).
- Philipsen, B., Tondeur, J., Pareja Roblin, N., Vanslambrouck, S., & Zhu, C. (2019). Improving teacher professional development for online and blended learning: A systematic meta-aggregative review. *Educational Technology Research and Development*, 67, 1145–1174. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09645-8>
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press.
- Popa, C. M. (2024). Expert Eye-View of English Digital Oratory Instruction. *Cogent Education*.
- Power, J. R., & Tanner, D. (2023). Peer assessment , self-assessment , and resultant feedback: an examination of feasibility and reliability examination of feasibility and reliability. *European Journal of Engineering Education*, 48(4), 615–628. <https://doi.org/10.1080/03043797.2023.2185769>
- Power, J. R., & Tanner, D. (2023). Peer assessment , self-assessment , and resultant feedback: an examination of feasibility and reliability examination of feasibility and reliability. *European Journal of Engineering Education*, 48(4), 615–628. <https://doi.org/10.1080/03043797.2023.2185769>
- Prabhu, N. S. (1987). *Second Language Pedagogy*. Oxford: Oxford University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 1–6.
- Press, C. U. (2004). Constructivist Issues in Language Learning and Teaching. *Annual Review of Applied Linguistics*, 24.
- Putri, H. I. (2025). COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING (CLT): A GOOD APPROACH FOR TEACHING ENGLISH. *Education and Library Journal, Universitas Jambi*.

- Rahmadani, A. R., Kurniaman, O., & Permana, D. (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS CANVA (GAMEVA) PADA MATERI MEMBANGUN KOSAKATA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 286–296.
- Rahmadani, A. R., Kurniaman, O., & Permana, D. (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS CANVA (GAMEVA) PADA MATERI MEMBANGUN KOSAKATA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 286–296.
- Rahman, F. (2022). Optimalisasi Kemampuan Maharah- Al Kalam Melalui Penerapan Authentic Assessment Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di SD Al-Qodiri Jember. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Arab*, 4(1), 18–33.
- Rahman, F. (2022). Optimalisasi Kemampuan Maharah- Al Kalam Melalui Penerapan Authentic Assessment Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di SD Al-Qodiri Jember. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Arab*, 4(1), 18–33.
- Ramadani, F. A., Simangunsong, E. S. T., Sirait, E. E., Pasaribu, K. D. A., & Simbolon, F. (2025). Integrasi Komunikasi Digital Terhadap Penggunaan Emoji dan Pesan Singkat dalam Dialog Generasi Z di Whattsap: Suatu Kajian Pragmatik. *DEIKTIS:Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 5041–5056.
- Ramadani, F. A., Simangunsong, E. S. T., Sirait, E. E., Pasaribu, K. D. A., & Simbolon, F. (2025). Integrasi Komunikasi Digital Terhadap Penggunaan Emoji dan Pesan Singkat dalam Dialog Generasi Z di Whattsap: Suatu Kajian Pragmatik. *DEIKTIS:Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 5041–5056.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Rasheed, R., Kamsin, A., & Abdullah, N. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Recard, M., Agustin, A., Priyanti, N., Panggabean, M. S., & Situmorang, K. (2021). WEBINAR DAN WORKSHOP “

MEANINGFUL LANGUAGE LEARNING IN DISTANCE LEARNING ” PADA PENGAJAR BAHASA INGGRIS. Prosiding PKM-CSR, 4, 699–707.

- Recard, M., Agustin, A., Priyanti, N., Panggabean, M. S., & Situmorang, K. (2021). WEBINAR DAN WORKSHOP “ MEANINGFUL LANGUAGE LEARNING IN DISTANCE LEARNING ” PADA PENGAJAR BAHASA INGGRIS. Prosiding PKM-CSR, 4, 699–707.
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. European Commission. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Rejeki, Y. S., Sasongko, N., Faturrahman, D. G., Saputra, M. A., & Wibowo, B. B. (n.d.). PEMBANGUNAN APLIKASI GAME EDUKASI VOCABULARY. 1–9.
- Rejeki, Y. S., Sasongko, N., Faturrahman, D. G., Saputra, M. A., & Wibowo, B. B. (n.d.). PEMBANGUNAN APLIKASI GAME EDUKASI VOCABULARY. 1–9.
- Restyandito, A. H. S. C., & Lestariningsih, F. E. (2013). A Review on the Use of Technology to Develop Literacy. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(6), 611–614. <https://doi.org/10.7763/IJiet.2013.V3.346>
- Restyandito, A. H. S. C., & Lestariningsih, F. E. (2013). A Review on the Use of Technology to Develop Literacy. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(6), 611–614. <https://doi.org/10.7763/IJiet.2013.V3.346>
- Rodgers, J. C. (2001). *Communicative Language Teaching Today, Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Rokhayani, A., Rukmini, D., Hartono, R., & Linggar, D. A. (2021). Implementasi Information Communication Technology (ICT) Berbasis Human-to-Human Interaction dalam Pembelajaran Grammar. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 151–156.
- Rokhayani, A., Rukmini, D., Hartono, R., & Linggar, D. A. (2021). Implementasi Information Communication Technology (ICT) Berbasis Human-to-Human Interaction dalam Pembelajaran Grammar. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 151–156.
- Rosa, S. S., Coutinho, C. P., & Assunção, M. A. (2016). Online Peer Assessment: Method and Digital Technologies. *Procedia -*

- Social and Behavioral Sciences, 228(June), 418–423.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.064>
- Rosa, S. S., Coutinho, C. P., & Assunção, M. A. (2016). Online Peer Assessment: Method and Digital Technologies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 228(June), 418–423.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.064>
- Ruane, C., & Park, M. Y. (2026). Exploring linguistic diversity in a globalising world: Korean bilinguals' perspectives on varieties of English. *Australian Review of Applied Linguistics*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sabrina, d. (2025). *Teaching English in the Digital Age: Technology Integration and Contextual Approaches*. Purbalingga, Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Sabrina, Rahma, E. A., Hasni, J., Kurniawan, D., Rodin, R., Sumarni, T., Siswoyo, Elviani, M., Irsyadi, T., Hidayat, M., Al Fath, M. S., Mahlil, & Oktavinanda, G. (2025). *Teaching English in the Digital Age*. Eureka Media Aksara.
- Sabrina, Rahma, E. A., Hasni, J., Kurniawan, D., Rodin, R., Sumarni, T., Siswoyo, Elviani, M., Irsyadi, T., Hidayat, M., Al Fath, M. S., Mahlil, & Oktavinanda, G. (2025). *Teaching English in the Digital Age*. Eureka Media Aksara.
- Saefurahman, A., & Solikhah, V. A. (2025). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Riset Dan Inovasi Manajemen*, 3(2), 1–12.
- Saefurahman, A., & Solikhah, V. A. (2025). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Riset Dan Inovasi Manajemen*, 3(2), 1–12.
- Salmilah, & Munawir, A. (2025). Pengembangan learning management system untuk pendidikan Islam. Penerbit P4I.
- Salsabilla, M. R. (2025). *Teori Belajar dalam Menjembatani Kesenjangan Pedagogis di Era Abad 21*. Indonesia: Kompasiana.

- Saputra, W., & Akmila, A. (2025). Prospek dan Etika Penggunaan Learning Analytics (Analisis Data Pembelajaran) untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran. *MUJALASAT*, 3(3), 297–312.
- Saputra, W., & Akmila, A. (2025). Prospek dan Etika Penggunaan Learning Analytics (Analisis Data Pembelajaran) untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran. *MUJALASAT*, 3(3), 297–312.
- Saridah, S. S. (2024). Optimizing EFL Learning: Digital Native Leverage Mobile-Assisted Language Learning (MALL). *Journal of English Language Teaching*, 11(1), 46-54. .
- Savignon, S. J. (1972). *Communicative competence: An experiment in foreign-language teaching*. Philadelphia: Center for Curriculum Development.
- Shanmuganathan, T. (2003). E-MAIL : A TOOL FOR TEACHING WRITING ? Pendidikan, 31–44.
- Shanmuganathan, T. (2003). E-MAIL : A TOOL FOR TEACHING WRITING ? Pendidikan, 31–44.
- Shin, I., Choung, H., & Choi, M. (2026). Bridging or broadening Gaps? AI-Assisted professional writing among native and non-native English Writers. *Computers in Human Behavior*, 177, 108897.
- Shintani, R. E. (2014). *Exploring Language Pedagogy through Second Language Acquisition Research*. London: Routledge.
- Siemens, G. (2010). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Siswanto, F. (2024). *The Implementation of Teacher Strategy in Teaching English Vocabulary Using Screen Mirroring*. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Slavin, R. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Stoll, L., Bolam, R., McMahon, A., Wallace, M., & Thomas, S. (2016). Professional learning communities. *Journal of Educational Change*, 7(4), 221–258. <https://doi.org/10.1007/s10833-006-0001-8>
- Sugito, S. (2024). Hybrid learning in pesantren: Integrating digital pedagogy and Islamic values to enhance 21st-century competencies. *Interdisciplinary Journal of Islamic Education*.

<http://pasca.jurnalikhac.ac.id/index.php/tijie/article/view/2207>

- Suhartono, E. (2017). SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW (SLR): METODE , MANFAAT , DAN TANTANGAN LEARNING ANALYTICS DENGAN METODE DATA MINING DI DUNIA PENDIDIKAN TINGGI. INFOKAM, 1(8), 73–86.
- Suhartono, E. (2017). SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW (SLR): METODE , MANFAAT , DAN TANTANGAN LEARNING ANALYTICS DENGAN METODE DATA MINING DI DUNIA PENDIDIKAN TINGGI. INFOKAM, 1(8), 73–86.
- Sulindra, E. C. (2024). Utilization of Instructional Technology in English Language Teaching (ELT) based on Constructivism: A Literature Review. English Education and Literature Journal, 4(02), 141-153.
- Suryana, D. (2025). Membangun Loyalitas Audiens: Podcast Kreator Konten Jilid 4. Dayat Suryana.
- Suryani, S., Asyraf, M. F. A., Mustofa, A., & Muntafi, M. S. (2024). Digital Literacy based on Islamic Values to Improve Risk Perception and Critical Thinking among Muslim Adolescents. Psikis: Jurnal Psikologi Islami, 479, 80–90.
- Suryani, S., Asyraf, M. F. A., Mustofa, A., & Muntafi, M. S. (2024). Digital Literacy based on Islamic Values to Improve Risk Perception and Critical Thinking among Muslim Adolescents. Psikis: Jurnal Psikologi Islami, 479, 80–90.
- Syzdykova, Z., Koblandin, K., Mikhaylova, N., & Akinina, O. (2017). Assessment of E-Portfolio in Higher Education. IJET, 16(2), 120–134.
- Syzdykova, Z., Koblandin, K., Mikhaylova, N., & Akinina, O. (2017). Assessment of E-Portfolio in Higher Education. IJET, 16(2), 120–134.
- Taylor, R. D., Oberle, E., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis. Child Development. <https://doi.org/10.1111/cdev.12864>
- Thomas, J. W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2017). A comprehensive framework for teachers' professional development in ICT integration. Educational Technology

- Research and Development, 65(3), 555–575.
<https://doi.org/10.1007/s11423-016-9486-0>
- Topping, K. J. (2021). Digital Peer Assessment in School Teacher Education and Development;A systematic Review. *Research Papers in Education*, 38(3), 472–498.
<https://doi.org/10.1080/02671522.2021.1961301>
- Topping, K. J. (2021). Digital Peer Assessment in School Teacher Education and Development;A systematic Review. *Research Papers in Education*, 38(3), 472–498.
<https://doi.org/10.1080/02671522.2021.1961301>
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., & Ayuningsih, M. T. (2023). Inovasi Media Raih Sukses Mengajar. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Trust, T., Carpenter, J. P., & Krutka, D. G. (2016). “Together we are better”: Professional learning networks for teachers. *Computers & Education*, 102, 15–34.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.007>
- Trust, T., Carpenter, J., & Krutka, D. (2017). Moving beyond silos: Professional learning networks in education. *Computers & Education*, 113, 15–34.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.011>
- UNESA. (2025). Inovasi Pembelajaran dan Kewirausahaan di Era Digital: Kuliah Praktisi Teknologi dalam Pendidikan Bahasa Inggris.
- UNPAR. (2026, Januari 23). Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Gelar Workshop Bahas Pembelajaran ELT di Era AI.
- Utama, E. A., & Kasimbara, R. P. (2025). Tantangan Manajemen Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dalam Menjaga Integritas Akademik Pada Pelaksanaan Ujian Daring. *DIKSI; Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 719–728.
- Utama, E. A., & Kasimbara, R. P. (2025). Tantangan Manajemen Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dalam Menjaga Integritas Akademik Pada Pelaksanaan Ujian Daring. *DIKSI; Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 719–728.
- Utomo, A. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN LISTENING COMPREHENSION. 27–39.
- Utomo, A. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN LISTENING COMPREHENSION. 27–39.

- Vescio, V., Ross, D., & Adams, A. (2008). A review of research on professional learning communities. *Teaching and Teacher Education*, 24(1), 80–91. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2007.01.004>
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2019). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences. *Journal of Curriculum Studies*.
- Voogt, J., Fisser, P., Good, J., Mishra, P., & Yadav, A. (2018). Computational thinking in compulsory education: Towards an agenda for research and practice. *Education and Information Technologies*, 20(4), 715–728. <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9412-6>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (hlm. 84-91).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahdini, L. d. (2025). Reconstructing language curriculum in the digital era: A qualitative study on the role of technology in transforming learning. *EduLite*, 377-394.
- Wang, X., Hui, L., & Zhang, Y. (2026). Exploring the interplay between digital nativity, transactional distance, and online English learning engagement: evidence from Chinese secondary EFL learners. *Interactive Learning Environments*.
- Wang, Y. d. (2026). Digital Natives' Intentions Toward Informal Digital English Learning: The Roles of Desire, Engagement, and Online Learning Self-Efficacy. *Journal of Intelligence*, 14(1), 13.
- Weng, C., Kassaw, K., & Astatke, M. (2024). Online learning environments for transferable skills development: A systematic literature review. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2294769>
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- White, D. S. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9).
- Wibowo, H., & Romiyatun. (2025). *Buku Seri Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat

Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar Direktorat Jenderal GTK.

- Widyastuti, S. R., Tola, B., & Tjalla, A. (2020). Kerangka Konseptual Perancangan Model Authentic Assessment. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, 360–371.
- Widyastuti, S. R., Tola, B., & Tjalla, A. (2020). Kerangka Konseptual Perancangan Model Authentic Assessment. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, 360–371.
- Willis, J. (1996). *A Framework for Task-Based Learning*. Harlow: Longman.
- Wu, M., & Lin, X. (2026). Gamified Language Learning and Neoliberal Ideology: A Multimodal Critical Discourse Analysis of a Popular English Vocabulary Application. *Journal of Visualized Experiments*, (227), e69383.
- Zambrano, C., Rojas, D., & Friz, M. (2023). Scale E-portfolio for Higher Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(3), 188–194.
- Zambrano, C., Rojas, D., & Friz, M. (2023). Scale E-portfolio for Higher Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(3), 188–194.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
- Zhang, P., & Tur, G. (2024). A Systematic Review of e-Portfolio Use During the Pandemic: Inspiration for Post COVID 19 Practices. *OpenPraxis*, 16(3), 429–444. <https://doi.org/10.55982/openpraxis.16.3.656>
- Zhang, P., & Tur, G. (2024). A Systematic Review of e-Portfolio Use During the Pandemic: Inspiration for Post COVID 19 Practices. *OpenPraxis*, 16(3), 429–444. <https://doi.org/10.55982/openpraxis.16.3.656>

- Zhao, L., Cai, X., & Qin, L. (2026). Exploring Chinese middle-class parents' challenges and coping strategies of dialogic reading in a digital EFL context. *Frontiers in Psychology*, 16, 1714663.
- Zimmerman, B. (2002). Becoming a self-regulated learner. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.
https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Zubaedi, M., Yanto, H., & Formen, A. (2025). Transforming junior high school education in the era of the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *International Seminar on Education Proceedings*.
<https://proceedings.unnes.ac.id/ISSET/article/view/4642>

PROFIL PENULIS

Ika Oktaria Cahya Ningrum, S.S., M. Hum

Dr. Dewi Sari Wahyuni, SS, M. Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

Tira Nur Fitria, S.Pd., M.Pd. lahir di Sukoharjo, 19 Oktober 1991. Penulis menempuh pendidikan taman kanak-kanak di RA Kalimasada, MI Walisongo Kalangan, MTs Negeri Bendosari (sekarang MTsN 3 Sukoharjo, dan SMAN 1 Sukoharjo jurusan Bahasa. Penulis melanjutkan studi sarjana di IAIN Surakarta (sekarang UIN Raden Mas Said Surakarta) jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan lulus pada tahun 2013. Penulis melanjutkan Studi Magister di Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan Magister Kajian Bahasa (Bahasa Inggris) dan lulus pada tahun 2015.

Penulis mengajar mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Metodologi Penelitian, serta Test of English as a Foreign Language (TOEFL). Selain sebagai dosen, penulis juga berprofesi sebagai penerjemah lepas (Bahasa Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris) serta menjadi salah satu editor dan beberapa reviewer untuk berbagai jurnal nasional, baik terakreditasi maupun tidak terakreditasi. Selain itu, penulis telah menulis dan menerbitkan beberapa buku ber-ISBN, diantaranya: (1) Mastering English Grammar for Learners, (2) English for Informatics, Informatics Systems, and Informatics Engineering Students, (3) Qualitative Research Method in Education Field: A Guide for Researchers, Lecturers and Students, (4) Legal English for Law Students (Jilid 1 & 2), (5) English for Islamic Economic and Sharia Economic Students, (6) English for Management Students, (7) Let's Talk English: A Simple and Easy Practical Guide for Daily Conversations, (8) Basic English Grammar: Essential Rules and Their Usage = Tata Bahasa Inggris Dasar., (9) English for Accounting Students, (10) English for Digital Business Students, (11) Game-Based Learning: Kreatif dan Inovatif Mengajar Bahasa Inggris Berbasis Permainan (Game) - (Panduan Praktis untuk Pendidik/Pengajar dan Orang Tua), (12) Satu Langkah Menuju Wisuda: Panduan Penulisan Tugas Akhir & Skripsi Untuk Mahasiswa Tingkat Akhir.

Penulis juga aktif berkolaborasi dalam penulisan buku ber-ISBN bersama dosen dan pendidik dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia misalnya: 1) Bahasa Inggris Keperawatan (English for Nurse), 2) Basic Writing Exercise with Knowledge Process Framework, 3) Profesi Guru di Era Digital dan Artificial Intelligence, 4) Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini, 5) Teori Pemerolehan Bahasa Kedua dan Implikasinya dalam EFL, 6) Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Keterampilan Abad 21, 7) Inovasi Pendidikan: Konsep, Sejarah, dan Tantangan. Penulis merupakan peneliti aktif dalam bidang pendidikan, bahasa, sastra, linguistik, penerjemahan, budaya dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Hingga kini, penulis telah menerbitkan ratusan artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi maupun tidak terakreditasi, serta jurnal internasional.

Akun Google Scholar penulis dapat diakses melalui https://scholar.google.com/citations?user=kcS_O2gAAAAJ, akun ResearchGate melalui <https://www.researchgate.net/profile/Tira-Nur-Fitria>, dan SINTA ID penulis adalah 5973800.

Widyashanti Kunthara Anindita, S.S., M.Hum

Diska Fatima Virgiyanti, M.Pd

Diska Fatima Virgiyanti, M.Pd. lahir di Pacitan, 30 Agustus 1991. Penulis merupakan dosen pada Program Studi Tadris di Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Indonesia. Ia menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) dan Magister (S2) di bidang Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang pada tahun 2013 dan 2016. Saat ini ia menjabat sebagai dosen aktif dalam kegiatan pendidikan, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat di bidang pengajaran Bahasa Inggris.

Bidang keilmuan yang menjadi fokus kajian akademiknya meliputi English Language Teaching (ELT), extensive reading, pengembangan profesional guru (teacher professional development), serta literasi dan pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Minat riset tersebut tercermin dalam berbagai publikasi ilmiah yang membahas strategi pembelajaran membaca, perspektif mahasiswa terhadap bahan bacaan daring dan luring, serta pengembangan kompetensi guru bahasa Inggris.

Sebagai akademisi, penulis aktif mempublikasikan karya ilmiah pada berbagai jurnal nasional dan terindeks, serta terlibat dalam sejumlah penelitian dan program pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan literasi, pengembangan pembelajaran bahasa Inggris, dan pemberdayaan masyarakat. Beberapa karyanya antara lain penelitian tentang extensive reading untuk meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa, kajian tentang perspektif mahasiswa terhadap bahan bacaan online dan offline, serta berbagai kegiatan pengabdian seperti pelatihan komunikasi dan literasi masyarakat.

Selain aktivitas penelitian dan pengajaran, ia juga terlibat dalam pengelolaan jurnal ilmiah sebagai editor pada *Pioneer: Journal of Language and Literature* dan beberapa jurnal lain sebagai reviewer dan editor. Keterlibatan ini menunjukkan kontribusinya dalam pengembangan publikasi akademik di bidang bahasa dan sastra. Dalam aktivitas akademiknya, Diska Fatima Virgiyanti juga aktif menjadi narasumber dalam berbagai forum ilmiah dan pelatihan bagi guru Bahasa Inggris, khususnya terkait inovasi pembelajaran dan integrasi teknologi dalam pendidikan bahasa. Ia pernah menjadi pemateri dalam workshop nasional mengenai pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi para pendidik dari berbagai daerah di Indonesia.

Melalui kegiatan penelitian, pengajaran, dan pengabdian kepada masyarakat, ia terus berupaya mengembangkan praktik pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa di Indonesia.

Akun Google Scholar penulis dapat diakses melalui <https://scholar.google.com/citations?user=DKRWjI8AAAAJ&hl=en>, akun ResearchGate melalui <https://www.researchgate.net/profile/Diska-Virgiyanti>, dan SINTA ID penulis adalah 6740263

REKONSTRUKSI STRATEGI PEMBELAJARAN

Bahasa Inggris bagi Digital Natives

Buku ini disusun sebagai respons terhadap perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital. Generasi saat ini, yang dikenal sebagai *digital natives*, memiliki karakteristik, gaya belajar, serta kebutuhan yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka tumbuh bersama teknologi, terbiasa dengan akses informasi yang cepat, interaktif, dan berbasis multimedia. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya relevan tanpa adanya inovasi dan penyesuaian.

Melalui buku ini, penulis berupaya merekonstruksi strategi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih adaptif, kreatif, dan kontekstual dengan memanfaatkan teknologi digital. Buku ini tidak hanya membahas konsep dan teori, tetapi juga menghadirkan berbagai pendekatan praktis, integrasi teknologi, serta inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris di era digital, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah
Penerbit HN Publishing
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,
Kabupaten Tuban, Jawa Timur
hn.publishing24@gmail.com
<https://yph-annihayah.com>

