

# Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI E SMA N 2 Bangli

*by Ni Wayan Artiniasih*

---

**Submission date:** 15-Oct-2024 09:43AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2485619322

**File name:** ARTIKEL\_NI\_WAYAN\_ARTINIASIH\_22188203006.docx (3.29M)

**Word count:** 3682

**Character count:** 25183

# Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI E SMA N 2 Bangli

Ni Wayan Artiniasih<sup>1</sup>, Luh Made Dwi Wedyanthi<sup>2</sup>  
ITP Markandeya Bali, Indonesia

Alamat: Jl. Muhammad Hatta, LC Subak Aya, Bangli.  
Korespondensi penulis: [wayanartiniasih65@email.com](mailto:wayanartiniasih65@email.com)

**Abstract.** This study aims to analyze the use of technology in English language learning in Class XI E at SMA N 2 Bangli. The technologies used include laptops, LCD projectors, and applications such as Kahoot, Quizizz, and PowerPoint. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collection techniques consisting of observation, checklists, and notes. The results show that the use of technology helps to enhance students' motivation and engagement in learning. Students become more active, and the learning process becomes more interesting due to the use of visual and digital media. However, some challenges include limited access to technology for some students and technical issues such as unstable internet connection. This study suggests improving the school's technological infrastructure and providing training for teachers to effectively integrate technology into the classroom. With adequate support, the use of technology can significantly improve the quality of English language learning.

**Keywords:** Technology usage, English language learning, learning applications, student motivation, technological challenges

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E SMA N 2 Bangli. Perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi signifikan dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran. Teknologi yang digunakan meliputi proyektor, laptop, serta aplikasi pembelajaran interaktif seperti Kahoot dan Quizizz. Metode penelitian deskriptif kualitatif dengan observasi langsung, checklist, dan catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, terutama melalui visualisasi materi dan aktivitas interaktif. Namun, kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi secara lebih efektif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, dengan memperhatikan infrastruktur yang lebih baik dan pelatihan guru yang lebih intensif.  
**Kata kunci:** Penggunaan teknologi, pembelajaran bahasa Inggris, aplikasi pembelajaran, motivasi siswa, kendala teknologi.

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Saat ini, teknologi telah menjadi elemen kunci yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Supriatna (2021) menekankan bahwa teknologi pendidikan mampu menyediakan beragam media yang lebih interaktif, menarik, dan variatif, yang pada akhirnya dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Di era digital ini, penerapan teknologi dalam pembelajaran dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan proses pengajaran di kelas, terutama untuk mata pelajaran bahasa Inggris yang membutuhkan penguasaan berbagai keterampilan bahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.

Siswa kelas XI, sebagai kelompok yang berada dalam fase penting dalam pendidikan mereka, memerlukan perhatian khusus dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pada jenjang ini,

siswa sedang mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian akhir, serta mengasah kemampuan berbahasa Inggris yang akan sangat berguna untuk jenjang pendidikan lebih tinggi atau untuk memasuki dunia kerja. Namun, sering kali metode pengajaran tradisional yang digunakan cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga dianggap tidak cukup memadai dalam menarik minat serta meningkatkan motivasi siswa (Wibowo, 2020).

Dalam konteks ini, penggunaan teknologi seperti laptop, proyektor LCD, dan berbagai aplikasi pembelajaran menjadi sangat penting. Teknologi ini telah terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Di kelas XI E SMA N 2 Bangli, teknologi digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris melalui penyampaian materi yang lebih visual dan penggunaan platform interaktif seperti Kahoot dan Quizizz. Penelitian oleh Dewi (2022) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi siswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Lebih jauh lagi, teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara mandiri melalui internet, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menawarkan berbagai manfaat, masih ada sejumlah kendala yang dihadapi. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah dengan infrastruktur yang terbatas. Hal ini menciptakan tantangan tersendiri dalam penerapan teknologi di sekolah-sekolah di Indonesia, termasuk di kelas XI E. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis mendalam mengenai bagaimana teknologi digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas ini, serta tantangan yang muncul selama implementasinya.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E. Dengan fokus pada cara penggunaan teknologi serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan berharga untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan efisien. Penelitian ini tidak hanya akan mengidentifikasi praktik terbaik dalam pemanfaatan teknologi, tetapi juga akan memberikan rekomendasi yang dapat membantu sekolah dan pendidik dalam mengatasi kendala yang ada, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi pendekatan yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan mencakup berbagai perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Menurut Sugiyono (2019), teknologi pendidikan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, fleksibel, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

#### 1) Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pengajaran bahasa Inggris melibatkan keterampilan kompleks yang mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Rahmawati (2021) menyatakan bahwa teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa dengan menyediakan akses ke berbagai sumber daya otentik, seperti video, artikel, dan latihan interaktif yang mendukung penguasaan bahasa. Hal ini sangat penting, mengingat keanekaragaman sumber belajar dapat membantu siswa memahami konteks dan penggunaan bahasa dalam situasi yang nyata.

Selain itu, teknologi memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris di kelas XI E, teknologi memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti YouTube dan Duolingo, serta platform interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk memberikan latihan tambahan atau evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

#### 2) Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berbasis teknologi mencakup berbagai bentuk, mulai dari perangkat keras seperti proyektor, laptop, dan smartphone, hingga perangkat lunak seperti aplikasi pembelajaran, simulasi, dan platform e-learning. Menurut Prasetyo (2020), media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media ini menyediakan visualisasi dan interaktivitas yang lebih kaya dibandingkan dengan metode tradisional. Visualisasi yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit, yang sering kali menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa.

Selain itu, <sup>4</sup> media pembelajaran berbasis teknologi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih individual. Misalnya, aplikasi berbasis game seperti Kahoot dan Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang secara efektif dapat meningkatkan engagement dan motivasi mereka. Siswa yang lebih lambat dalam memahami materi dapat mengulanginya di rumah dengan cara yang tidak membosankan, sementara siswa yang lebih cepat dapat <sup>35</sup> menantang diri mereka dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, sehingga semua siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

### 3) Pembelajaran Mandiri dengan Teknologi

Teknologi juga memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana <sup>44</sup> siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Dengan adanya akses internet, <sup>6</sup> siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, termasuk video pembelajaran, tutorial interaktif, serta latihan soal yang dapat dikerjakan kapan saja. Hal ini sangat mendukung pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa, karena mereka dapat belajar dengan tempo mereka sendiri tanpa batasan waktu atau tempat (Widyastuti, 2021). Pembelajaran mandiri ini memungkinkan siswa untuk menyesuaikan strategi belajar mereka dengan kebutuhan individu.

Lebih jauh lagi, pembelajaran mandiri yang dibantu teknologi ini juga mendorong <sup>57</sup> siswa untuk menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Harahap (2021) menjelaskan bahwa siswa yang aktif menggunakan teknologi untuk belajar <sup>49</sup> bahasa Inggris cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan mereka yang hanya mengandalkan pembelajaran di kelas. Teknologi memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber daya otentik, seperti artikel berita, video, dan rekaman percakapan bahasa Inggris asli, yang tidak selalu dapat diakses melalui metode pembelajaran tradisional. Hal ini membantu siswa untuk melihat penggunaan bahasa Inggris dalam konteks nyata dan relevan.

### 4) Tantangan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Meskipun teknologi membawa banyak manfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Wulandari (2022) mengemukakan bahwa kendala terbesar dalam pemanfaatan teknologi di sekolah-sekolah Indonesia adalah akses terhadap infrastruktur teknologi yang belum merata. Banyak siswa yang belum memiliki akses memadai terhadap perangkat seperti laptop atau smartphone, serta keterbatasan jaringan internet, terutama di daerah terpencil. Keterbatasan ini dapat menyebabkan



kesenjangan dalam pembelajaran, di mana tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memanfaatkan teknologi dalam belajar.

Selain itu, tantangan lain yang muncul adalah kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Banyak guru yang masih belum familiar dengan berbagai aplikasi dan perangkat teknologi terbaru. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang intensif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (Kusuma, 2021). Pelatihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru tidak hanya sekadar menggunakan teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan efektif.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi langsung, daftar ceklist, dan catatan lapangan (Sugiyono, 2017). Metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang jelas tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E. Fokus penelitian ini adalah pada bagaimana guru dan siswa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan teknologi terhadap kegiatan belajar mengajar

#### 1) Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas XI E dan pencatatan sistematis menggunakan instrumen observasi serta daftar cek. Tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana teknologi digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta mendeskripsikan situasi nyata tanpa intervensi. Moleong (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara holistik.

#### 2) Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 2 Bangli, yang merupakan salah satu sekolah di Bangli yang telah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian berlangsung dari bulan Agustus hingga September 2024. Subjek penelitian terdiri dari satu guru bahasa Inggris dan 31 siswa kelas XI E yang terlibat aktif dalam penggunaan teknologi selama pembelajaran.

#### 3) Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Observasi: Mengamati proses pembelajaran di kelas, dengan fokus pada penggunaan teknologi oleh guru dan siswa. Aspek yang diamati mencakup jenis teknologi yang digunakan, tingkat partisipasi siswa, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran (Arikunto, 2010).
- Daftar Ceklist: Instrumen ini digunakan untuk mencatat poin-poin penting mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris, guna memastikan bahwa seluruh aspek terkait teknologi tercatat secara sistematis.
- Catatan Lapangan: Digunakan untuk mendokumentasikan hal-hal yang tidak dapat ditangkap melalui observasi atau daftar cek, seperti tanggapan spontan dari guru dan siswa, serta kejadian tak terduga selama proses pembelajaran (Kumar, 2019).

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman menyeluruh mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E, serta menyajikan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### a. Hasil :

Hasil penelitian ini didasarkan pada data yang dikumpulkan melalui observasi langsung, checklist, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E. Temuan utama dari penelitian ini mencakup beberapa aspek penting yang akan dijelaskan berikut ini:

##### 1) Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan pada beberapa pertemuan di kelas XI E, terlihat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan pola yang konsisten dan efektif. Guru secara aktif memanfaatkan berbagai perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, dan aplikasi pembelajaran daring yang mendukung pengajaran. Rincian hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

- Penggunaan Proyektor dan Laptop: Di setiap sesi pembelajaran, guru menggunakan proyektor dan laptop untuk menyajikan materi dalam bentuk presentasi PowerPoint. Materi yang disampaikan mencakup berbagai elemen penting, seperti teks bacaan, video pembelajaran dari YouTube, serta latihan soal yang ditampilkan di layar. Dengan menggunakan proyektor, siswa dapat melihat materi visual dengan lebih jelas, yang sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep visual seperti teks naratif, tata bahasa, dan video percakapan asli dalam bahasa Inggris.

- Aplikasi Interaktif: Selain itu, guru juga memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot dan Quizizz untuk memberikan latihan soal kepada siswa. Aplikasi ini digunakan untuk membuat kuis interaktif yang menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Siswa menyambut penggunaan aplikasi ini dengan antusias, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab soal serta diskusi yang terjadi setelah kuis berakhir. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- Pembelajaran Melalui Video: Dalam beberapa kesempatan, guru menampilkan video pembelajaran dari YouTube yang memperlihatkan percakapan dalam bahasa Inggris. Video ini menampilkan situasi yang nyata dan otentik, sehingga siswa dapat mendengar pengucapan dan intonasi yang tepat dari penutur asli bahasa Inggris. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu mereka memahami konteks penggunaan bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari.

## 2) Hasil Checklist

Hasil dari checklist yang diisi selama beberapa pertemuan memberikan gambaran yang lebih terperinci tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berikut adalah data yang terkumpul:

Indikator Teknologi yang Digunakan	Frekuensi Penggunaan	Keterlibatan Siswa	Efektivitas dalam Pembelajaran
Proyektor dan Laptop	setiap pertemuan	Tinggi	Sangat efektif
Aplikasi Kahoot dan Quizizz	3 dari 5 pertemuan	Sangat tinggi	Sangat efektif
Video Pembelajaran YouTube	2 dari 5 pertemuan	Tinggi	Efektif

Berdasarkan checklist tersebut, terlihat bahwa teknologi yang paling sering digunakan oleh guru adalah proyektor dan laptop, yang hadir di setiap pertemuan untuk menyajikan materi secara visual. Aplikasi Kahoot dan Quizizz digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik perhatian siswa, dengan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi. Sementara itu, penggunaan video dari YouTube juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, terutama dalam keterampilan mendengarkan dan berbicara.



### 3) Hasil Catatan Lapangan

Dari catatan lapangan, beberapa hal penting yang tercatat adalah sebagai berikut:

- Respons Siswa Terhadap Penggunaan Teknologi: Sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar saat teknologi digunakan dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan ketika materi disajikan melalui proyektor atau saat menggunakan aplikasi interaktif. Banyak siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk visual dan video dibandingkan hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru.
- Kendala Teknis: Dalam beberapa kesempatan, terjadi kendala teknis, seperti masalah koneksi internet yang menyebabkan aplikasi Kahoot tidak dapat berfungsi dengan baik. Dalam situasi ini, guru terpaksa mengganti metode evaluasi dengan menggunakan soal latihan tertulis, yang mengindikasikan pentingnya kesiapan teknologi dalam pembelajaran.
- Keterlibatan Siswa dalam Penggunaan Teknologi: Catatan lapangan menunjukkan bahwa teknologi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama bagi mereka yang biasanya pasif dalam pembelajaran tradisional. Penggunaan aplikasi kuis interaktif menciptakan suasana kompetitif yang lebih santai dan menyenangkan, mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan belajar.

#### **3** b. Pembahasan :

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap efektivitas pengajaran bahasa Inggris. Penggunaan teknologi tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya sumber belajar yang tersedia bagi mereka.

##### 1) Efektivitas Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Penerapan teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi, checklist, dan catatan lapangan yang menunjukkan bahwa penggunaan alat seperti proyektor dan laptop membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Misalnya, visualisasi materi pembelajaran, seperti teks bacaan yang

ditampilkan melalui proyektor dan video edukasi dari platform seperti YouTube, <sup>5</sup> membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Latihan soal yang <sup>51</sup> ditampilkan di depan kelas juga berkontribusi pada pembelajaran yang lebih aktif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan secara langsung. Dalam pengamatan, sekitar 80% siswa di kelas XI E menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini mencerminkan peningkatan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Tingginya tingkat keterlibatan ini menunjukkan bahwa <sup>41</sup> teknologi tidak hanya menjadikan <sup>32</sup> pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Aplikasi interaktif seperti Kahoot dan Quizizz juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun kuis secara langsung yang <sup>29</sup> dapat diakses siswa melalui perangkat mereka, baik itu laptop maupun ponsel. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dalam pengamatan di kelas, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi dalam kuis, serta aktif berdiskusi mengenai jawaban yang benar setelah kuis selesai. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E.

## 2) Kendala dalam Penggunaan Teknologi

Walaupun penelitian ini menunjukkan berbagai manfaat, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan teknologi. Salah satu masalah teknis yang sering muncul adalah koneksi internet yang lambat, yang dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran berbasis <sup>54</sup> teknologi. Situasi ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan aplikasi interaktif yang membutuhkan akses internet yang stabil dan cepat.

Di samping itu, tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital yang sama, sehingga guru perlu memberikan panduan tambahan bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam mengakses aplikasi atau memahami cara menggunakan perangkat yang diperlukan untuk belajar dengan efektif. Suryana (2021) mencatat bahwa kendala seperti ini sering ditemui di banyak sekolah, terutama di daerah dengan akses terbatas

terhadap teknologi. Keterbatasan fasilitas, seperti kurangnya perangkat komputer yang memadai dan ruang belajar yang tidak mendukung penggunaan teknologi, juga menjadi tantangan bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

### 3) Peran Guru dalam Mengatasi Kendala

Dalam pemanfaatan teknologi, guru memiliki peran yang sangat penting untuk memaksimalkan manfaat yang bisa diperoleh. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru di kelas XI E secara konsisten memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan memberikan evaluasi yang menarik. Selain itu, guru juga perlu mampu mengatasi masalah teknis yang mungkin muncul, seperti koneksi internet yang tidak stabil, serta mencari solusi agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik.

Fleksibilitas guru dalam menghadapi kendala yang timbul, seperti mengganti metode pengajaran saat menghadapi masalah teknis, sangat krusial. Ini menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam menggunakan teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan implementasi teknologi di dalam kelas. Menurut Arifin (2019), kompetensi digital guru sangat memengaruhi efektivitas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan wawasan mendalam mengenai penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris di kelas XI E. Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada dalam penerapannya. Diharapkan temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, diharapkan bahwa guru, sebagai penggerak utama dalam proses pendidikan, akan terus memperbarui keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

## 8 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Alat-alat teknologi seperti proyektor, aplikasi interaktif, dan video pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan dinamis. Penelitian ini menunjukkan siswa kelas XI E terlibat aktif dalam kegiatan

pembelajaran berbasis teknologi, yang mencerminkan peningkatan antusiasme terhadap materi yang diajarkan. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti terbatasnya akses perangkat dan masalah teknis, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan teknologi. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengatasi tantangan ini, dan peningkatan kompetensi digital guru menjadi kunci untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XI E, sekolah perlu memperbaiki fasilitas teknologi dengan menyediakan lebih banyak perangkat dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, pelatihan untuk guru juga penting agar mereka dapat mengatasi masalah teknis dan memanfaatkan teknologi secara efektif. Sekolah sebaiknya mengembangkan konten pembelajaran digital yang menarik agar proses belajar menjadi lebih interaktif. Terakhir, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi akan memastikan semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih optimal dan memberikan dampak positif bagi siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Di dalam artikel ini penulis telah banyak memperoleh petunjuk dan bantuan dari berbagai pihak, mulai dari proses perencanaan hingga artikel ini selesai. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. I Wayan Numertayasa, S.Pd., M.Pd selaku Rektor Kampus ITP Markandeya Bali.
2. Panitia PPL 2024, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis dapat mengikuti Program Pengalaman Lapangan di Tahun 2024 sehingga penulis berkesempatan menulis sebuah artikel mengenai proses pembelajaran di SMA N 2 Bangli.
3. Luh Made Dwi Wedyanthi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu membimbing penulis selama proses penulisan artikel ini.

#### DAFTAR REFERENSI

- Arifin, Z. (2019). Pengaruh teknologi terhadap pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 45–52.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, A. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris: Studi kasus di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(1), 34–42.
- Harahap, M. (2021). Pentingnya pembelajaran mandiri dalam penguasaan bahasa Inggris di era digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 123–132.

- Kumar, R. (2019). *Research methodology: A step-by-step guide for beginners* (4th ed.). New Delhi: Sage Publications.
- Kusuma, R. (2021). Peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah menengah atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 45–55.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, T. (2020). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 12(3), 67–75.
- Raharjo, S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 12(3), 56–64.
- Rahmawati, A. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan*, 15(4), 98–108.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Teknologi pendidikan: Teori dan aplikasi dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, D. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 56–63.
- Suryana, D. (2021). Tantangan implementasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. *Jurnal Pengajaran*, 15(2), 34–40.
- Wibowo, A. (2020). Efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi di SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(3), 78–85.
- Widyastuti, E. (2021). Pembelajaran mandiri dengan teknologi di kalangan siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 112–121.
- Wulandari, N. (2022). Kendala dan tantangan dalam pemanfaatan teknologi di sekolah-sekolah Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 56–65.



# Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI E SMA N 2 Bangli

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.unimar-amni.ac.id">journal.unimar-amni.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, Anita Ninasari. "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", Journal on Education, 2023 Publication	1%
5	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%

7	Kadaruddin Kadaruddin, Yusring Sanusi Baso, Gusnawaty Gusnawaty, Munira Hasyim. "Bahasa Mekongga di Era Digital: Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di Kolaka", Journal on Education, 2024 Publication	1 %
8	pt.scribd.com Internet Source	1 %
9	Adis Shefira, Nadia Rismala Dewi, Regita Octaviani. "Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2024 Publication	<1 %
10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
11	sefidvash.net Internet Source	<1 %
12	Adi Wijayanto. "Gelora Support System pada Literasi, Budaya dan Teknologi", Open Science Framework, 2023 Publication	<1 %
13	es.scribd.com Internet Source	<1 %
14	j-innovative.org Internet Source	<1 %

15

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

16

Abdul Rozak. "ANALISIS PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MTS NEGERI 01 PAMULANG TANGERANG SELATAN: PENDEKATAN METODE LITERATURE STUDY AND REVIEW (LSR)", *El Banar : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2023

Publication

<1 %

17

[jurnal.untag-sby.ac.id](http://jurnal.untag-sby.ac.id)

Internet Source

<1 %

18

[journal.ikipgriptk.ac.id](http://journal.ikipgriptk.ac.id)

Internet Source

<1 %

19

[jurnal.itbsemarang.ac.id](http://jurnal.itbsemarang.ac.id)

Internet Source

<1 %

20

[repository.uiad.ac.id](http://repository.uiad.ac.id)

Internet Source

<1 %

21

[read.bookcreator.com](http://read.bookcreator.com)

Internet Source

<1 %

22

Pande Agus Adiwijaya, Luh Made Dwi Wedyanthi. "Analisa Kebutuhan dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Pariwisata di Sekolah Menengah

<1 %

Kejuruan", EDUKATIF : JURNAL ILMU  
PENDIDIKAN, 2022

Publication

23

[docobook.com](https://docobook.com)

Internet Source

<1 %

24

[jurnal.fkip.unila.ac.id](https://jurnal.fkip.unila.ac.id)

Internet Source

<1 %

25

[mankaney.wordpress.com](https://mankaney.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

26

[repository.uinjkt.ac.id](https://repository.uinjkt.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

Submitted to unigal

Student Paper

<1 %

28

English. Encyclopedia of Educational  
Leadership and Administration

Publication

<1 %

29

Mahir Arriyadi Ma'ruf, Lailatul Mathoriyah.  
"Analisis Kesalahan Sintaksis dalam Membaca  
Teks Arab pada Siswa serta Alternatif  
Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa  
Arab di Sekolah", Al-Lahjah : Jurnal  
Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian  
Linguistik Arab, 2024

Publication

<1 %

30

Syarifuddin Syarifuddin, RR Ani Anjarwati, St  
Aisyah, Herry Porda Nugroho Putro, Yuli

<1 %

Triana. "Desain Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

---

31	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://ejournal.alqolam.ac.id">ejournal.alqolam.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://repository.ukwms.ac.id">repository.ukwms.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://www.jurnal.syntaxliterate.co.id">www.jurnal.syntaxliterate.co.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
40	Siti Mahmudah S., Abdus Saat, Miftahul Jannah Langkau, Miftahul Huda, Umi	<1 %



Machmudah. "Arabic Language Learning Design to Optimize Maharah Kitabah (Imla') Through Canva Media at Islamic Boarding School Nurul Qur'an Kraksaan Probolinggo",  
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024

Publication

---

41 Submitted to Universitas Lancang Kuning <1 %  
Student Paper

---

42 anzdoc.com <1 %  
Internet Source

---

43 dispendik.surabaya.go.id <1 %  
Internet Source

---

44 eprints.stainkudus.ac.id <1 %  
Internet Source

---

45 fr.scribd.com <1 %  
Internet Source

---

46 geograf.id <1 %  
Internet Source

---

47 hayusakola.com <1 %  
Internet Source

---

48 icca.co.id <1 %  
Internet Source

---

49 id.scribd.com <1 %  
Internet Source

---

50 journal.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

51

[jurnal.untidar.ac.id](http://jurnal.untidar.ac.id)

Internet Source

<1 %

52

[kabinetrakkyat.com](http://kabinetrakkyat.com)

Internet Source

<1 %

53

[ojs.uho.ac.id](http://ojs.uho.ac.id)

Internet Source

<1 %

54

[techdaily.id](http://techdaily.id)

Internet Source

<1 %

55

[uniflor.ac.id](http://uniflor.ac.id)

Internet Source

<1 %

56

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Internet Source

<1 %

57

[www.pinterpandai.com](http://www.pinterpandai.com)

Internet Source

<1 %

58

Adi Wijayanto. "Teknologi Era Society pada Dunia Pendidikan", Open Science Framework, 2023

Publication

<1 %

59

Sri Kartini, Ismail, Hamda Kharisma Putra, Syifa Fauziah. "Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting: Studi Penggunaan Quizizz di

<1 %

# Sekolah Kejuruan", Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2024

Publication

60

A.H.G. Kusumah, C.U. Abdullah, D. Turgarini, M. Ruhimat, O. Ridwanudin, Y. Yuniawati. "Promoting Creative Tourism: Current Issues in Tourism Research", CRC Press, 2021

Publication

<1 %

61

Ade Gafar Abdullah, Vina Adriany, Cep Ubad Abdullah. "Borderless Education as a Challenge in the 5.0 Society", CRC Press, 2020

Publication

<1 %

62

Ashadi, Joko Priyana, Basikin, Anita Triastuti, Nur Hidayanto Pancoro Setyo Putro. "Teacher Education and Professional Development in Industry 4.0", CRC Press, 2020

Publication

<1 %

63

Yunusman Hulu. "Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2023

Publication

<1 %

Exclude quotes  Off

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On