

Analisis Pemanfaatan Platfrom Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA N 2 Bangli

by Ni Wayan Martini Jovita Yanti

Submission date: 15-Oct-2024 09:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2485600520

File name: NI_WAYAN_MARTINI_JOVITA_YANTI.docx (33.96K)

Word count: 2340

Character count: 16290

Analisis Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA N 2 Bangli

Ni Wayan Martini Jovita Yanti¹, Luh Made Dwi Wedayanthi²

ITP Markandeya Bali, Indonesia.

Alamat: Jl. Muhammad Hatta, LC Subak Aya, Bangli.

Korespondensi penulis: martinijovita93@email.com

Abstract. article aims to analyze the use of digital platforms in English language learning in Class XB at SMA 2 Bangli. The background of the study focuses on leveraging technology to enhance learning effectiveness in the digital age. The purpose of the research is to evaluate the application of three digital platforms PowerPoint, Quizizz, and Kahoot and their impact on student engagement and learning outcomes. The method employed is qualitative observation in Class XB to identify how these platforms are utilized in teaching. The findings reveal that PowerPoint facilitates visual presentation of materials, Quizizz enhances student understanding through interactive quizzes and immediate feedback, and Kahoot boosts motivation and participation through game-based quizzes. The implications of this research are that integrating these three digital platforms into English language learning can increase student engagement and teaching effectiveness, offering varied approaches to the learning process. This study is expected to provide guidance for educators on optimizing digital technology for more effective teaching.

Keywords: Digital Platforms, English Language Learning, Kahoot, PowerPoint, Quizizz.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XB, SMA 2 Bangli. Latar belakang penelitian ini berfokus pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Tujuan penelitian adalah mengevaluasi cara penggunaan tiga platform digital PowerPoint, Quizizz, dan Kahoot dan dampaknya terhadap keterlibatan serta hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah observasi kualitatif di kelas XB untuk mengidentifikasi cara aplikasi platform tersebut dalam pengajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa PowerPoint mempermudah penyampaian materi secara visual, Quizizz meningkatkan pemahaman siswa melalui latihan interaktif dan umpan balik langsung, serta Kahoot meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui kuis berbasis permainan. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa integrasi ketiga platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran, serta menawarkan pendekatan yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Kata kunci: Kahoot, Platform Digital, PowerPoint, Pembelajaran Bahasa Inggris, Quizizz.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan investasi terpenting dalam pengembangan individu dan masyarakat, dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang ditransfer dari satu generasi ke generasi berikutnya, serta mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial secara menyeluruh (Sanjaya, 2014). Tujuan pendidikan tidak hanya untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan di dunia kerja, tetapi juga menekankan pentingnya pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis dalam kehidupan pribadi dan profesional (Sanjaya, 2014).

Dalam dunia pendidikan, bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat signifikan sebagai bahasa internasional yang dominan. Pembelajaran bahasa Inggris mencakup pengajaran tata bahasa, kosakata, serta pengembangan keterampilan komunikasi seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, serta pemahaman budaya yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Inggris (Hadi, 2017; Sari, 2020). Kemampuan berbahasa Inggris yang baik menjadi kunci untuk berinteraksi dengan efektif di tingkat internasional dan profesional.

Dengan kemajuan teknologi, penggunaan platform digital dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris, semakin meluas dan menawarkan berbagai alat serta metode yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Platform digital menyediakan materi interaktif, latihan berbasis permainan, dan akses ke sumber daya digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Putra, 2019; Wibowo, 2018). Teknologi ini memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu, yang meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis penggunaan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk memahami dampaknya terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam penerapan teknologi ini dalam konteks pendidikan bahasa (Putra, 2019; Wibowo, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana teknologi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga penting untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penggunaan platform digital, termasuk manfaat yang diperoleh dan tantangan yang dihadapi, seperti aksesibilitas dan keterampilan teknologi siswa. Dengan memahami aspek-aspek tersebut, kita dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik tentang cara mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam kurikulum mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan preferensi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif dan responsif. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memaksimalkan potensi teknologi dalam pendidikan dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini akan menganalisis penggunaan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris serta menilai dampak penggunaannya terhadap efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada dalam penerapan teknologi ini di bidang pendidikan bahasa Inggris.

KAJIAN TEORITIS

Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi salah satu pendekatan yang penting dalam pendidikan kontemporer. Dalam konteks kelas XB, penggunaan platform menawarkan berbagai metode interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibagi berdasarkan fungsinya seperti;

1. Platform untuk Mencari Materi
 - a. Google Scholar: Mencari artikel akademik dan penelitian terbaru tentang pembelajaran bahasa Inggris.
 - b. Khan Academy: Menyediakan materi dan video tutorial tentang berbagai topik bahasa Inggris, dari grammar hingga penulisan.
 - c. Coursera: Menawarkan kursus online dari universitas terkemuka yang mencakup berbagai aspek bahasa Inggris.
 - d. Google Books: Mencari buku dan teks akademik yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris.
2. Platform untuk Media Pembelajaran
 - a. PowerPoint: Alat presentasi untuk menyajikan materi secara visual, termasuk grammar, kosakata, dan contoh kalimat.
 - b. Google Slides: Alternatif online untuk PowerPoint yang memungkinkan kolaborasi real-time dalam membuat presentasi materi pembelajaran.
 - c. Duolingo: Aplikasi yang menawarkan latihan bahasa Inggris melalui latihan interaktif dan berbasis permainan.
 - d. Memrise: Platform yang menggunakan teknik memori untuk mengajarkan kosakata dan frasa bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan efektif.
 - e. Edmodo: Platform pembelajaran yang menyediakan ruang untuk berbagi materi, tugas, dan diskusi kelas secara online.
3. Platform untuk Media Evaluasi

- a. Quizizz: Platform kuis interaktif dengan umpan balik instan yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Nugroho, 2017).
 - b. Kahoot: Platform game edukasi yang menggunakan format kuis untuk evaluasi kosakata, grammar, dan keterampilan berbicara (Hadi, 2014).
 - c. Socrative: Alat untuk membuat kuis dan survei yang dapat dinilai secara langsung, memberikan umpan balik cepat kepada siswa mengenai kemajuan mereka.
 - d. Formative: Platform yang memungkinkan guru membuat tes dan kuis yang dapat dinilai secara langsung untuk mendapatkan umpan balik tentang pemahaman siswa.
4. Platform untuk Media Permainan
- a. Kahoot: Membuat pembelajaran lebih kompetitif dan menyenangkan dengan format kuis (Hadi, 2014).
 - b. Quizlet: Menyediakan flashcards dan permainan berbasis kosakata yang membantu siswa belajar dan mengingat kosakata baru.
 - c. Bingo!: Permainan edukasi yang dapat disesuaikan dengan kosakata atau grammar tertentu, meningkatkan keterlibatan siswa.
 - d. Classcraft: Platform yang mengubah pembelajaran menjadi permainan berbasis peran, meningkatkan motivasi siswa melalui elemen gamifikasi.

Integrasi platform seperti Google Scholar, Khan Academy, Coursera, Google Slides, Duolingo, Memrise, Quizizz, Kahoot, Socrative, Formative, dan Classcraft dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas XB memberikan pendekatan yang bervariasi dan menyeluruh. Platform pencarian materi membantu dalam menemukan sumber belajar, sementara platform media pembelajaran mendukung penyampaian materi secara interaktif. Platform evaluasi memungkinkan penilaian yang cepat dan efektif, sedangkan platform permainan edukasi menjadikan proses belajar lebih menarik. Penggunaan teknologi terintegrasi ini mendukung beragam gaya belajar siswa, memungkinkan pengajaran bahasa Inggris yang lebih fleksibel dan adaptif (Huda, 2019). Dengan mengombinasikan berbagai metode ini, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara optimal..

Secara keseluruhan, pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung berbagai teori pembelajaran dengan menyediakan metode yang beragam dan efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan observasi untuk menganalisis pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris. Observasi dilakukan di beberapa kelas yang telah mengintegrasikan platform-platform tersebut dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, observasi diarahkan pada cara penggunaan PowerPoint untuk menyajikan materi, Kahoot untuk mengadakan kuis interaktif, dan Quizizz untuk evaluasi serta latihan mandiri siswa.

Populasi penelitian terdiri dari siswa SMA kelas XB yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan ketiga platform digital ini. Sampel diambil dari kelas-kelas yang aktif menggunakan PowerPoint untuk presentasi materi, Kahoot untuk evaluasi cepat dan motivasi, serta Quizizz untuk latihan dan penilaian individu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap penggunaan ketiga platform tersebut di dalam kelas, dengan pencatatan rinci mengenai cara guru dan siswa berinteraksi dengan platform, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pencapaian belajar siswa.

Instrumen observasi dalam penelitian ini mencakup daftar periksa dan catatan lapangan untuk mendokumentasikan frekuensi dan cara penggunaan PowerPoint, Kahoot, dan Quizizz, serta perubahan dalam keterampilan bahasa Inggris siswa. Daftar periksa memantau frekuensi dan metode penggunaan platform, sedangkan catatan lapangan mencatat interaksi siswa dan dampaknya terhadap pembelajaran.

Data akan dianalisis secara kualitatif dengan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola penggunaan dan efek masing-masing platform. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kontribusi PowerPoint dalam penyampaian materi, Kahoot dalam kuis interaktif, dan Quizizz dalam latihan mandiri terhadap peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa.

Efek yang diharapkan termasuk peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi yang lebih baik, dan motivasi belajar yang tinggi. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan seperti aksesibilitas teknologi dan keterampilan digital siswa. Hasilnya diharapkan dapat memberikan wawasan praktis untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil Observasi

Dari data yang diperoleh setelah melakukan observasi langsung di kelas, mengenai penggunaan PowerPoint, Quizizz, dan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris di

SMA Negeri 2 Bangli Kelas XB menunjukkan bahwa ketiga platform digital ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. PowerPoint efektif dalam menyajikan materi dengan visual yang membantu pemahaman konsep-konsep kompleks, meskipun keterlibatan siswa cenderung menurun pada bagian presentasi yang panjang atau monoton, menunjukkan perlunya variasi dalam penyampaian materi. Quizizz meningkatkan semangat belajar melalui gamifikasi dan umpan balik langsung, membuat siswa bersemangat dan aktif, namun ada sebagian siswa yang merasa stres dengan tempo permainan yang cepat, sehingga penyesuaian dalam waktu dan jumlah pertanyaan diperlukan. Kahoot berhasil menambah kesenangan dan kompetisi dalam proses pembelajaran, dengan suasana kelas yang lebih hidup dan energik, meskipun beberapa siswa merasa terburu-buru karena keterbatasan waktu per pertanyaan, yang memerlukan penyesuaian durasi untuk memastikan semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Secara keseluruhan, penggunaan ketiga platform digital ini memperlihatkan hasil yang positif, dan penyesuaian dalam elemen interaktif serta pengaturan waktu dapat lebih meningkatkan pengalaman belajar siswa.

PEMBAHASAN

1. Penggunaan PowerPoint:

PowerPoint digunakan oleh guru untuk menyajikan materi bahasa Inggris dengan cara yang visual dan terstruktur. Dalam observasi, terlihat bahwa PowerPoint membantu mempermudah penyampaian konsep-konsep bahasa Inggris seperti tata bahasa dan kosakata melalui presentasi yang menggabungkan teks, gambar, video, dan grafik (Suharti & Nurhayati, 2021). PowerPoint memungkinkan guru untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan sistematis, yang membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

2. Penggunaan Kahoot:

Kahoot digunakan untuk mengadakan kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Observasi menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kuis yang bersifat kompetitif dan interaktif di Kahoot membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Hidayati,

2019). Keterlibatan yang tinggi ini berdampak positif pada motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris.

3. Penggunaan Quizizz:

Quizizz digunakan untuk latihan mandiri dan penilaian individu. Platform ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis secara mandiri di luar jam pelajaran, dengan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan (Pratama, 2018). Observasi menunjukkan bahwa siswa yang rutin menggunakan Quizizz mengalami peningkatan dalam pemahaman materi bahasa Inggris. Umpan balik langsung dari Quizizz membantu siswa untuk segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint, Kahoot, dan Quizizz memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Inggris. PowerPoint mempermudah penyampaian materi dengan cara visual dan terstruktur, meningkatkan pemahaman siswa (Suharti & Nurhayati, 2021). Kahoot meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui format kuis yang interaktif dan kompetitif (Hidayati, 2019). Quizizz menyediakan latihan mandiri yang efektif dan umpan balik instan yang bermanfaat untuk memperbaiki pemahaman siswa (Pratama, 2018).

Namun, beberapa tantangan teridentifikasi, seperti ketergantungan pada teknologi dan masalah teknis yang kadang-kadang mengganggu proses belajar. Beberapa siswa menghadapi kendala teknis saat menggunakan platform, yang dapat mempengaruhi pengalaman belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, disarankan agar guru mendapatkan pelatihan tambahan dalam penggunaan platform digital dan memastikan bahwa infrastruktur teknologi di sekolah memadai (Suharti & Nurhayati, 2021). Dengan dukungan yang tepat, penggunaan PowerPoint, Kahoot, dan Quizizz dapat ¹³ terus meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

¹ 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 Wedayanthi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu membimbing penulis selama proses penulisan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Hadi, S. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(1), 45-58.
- Hadi, S. (2017). *Pendidikan bahasa Inggris: Teori dan praktik*. Graha Ilmu.
- Hidayati, N. (2019). "Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Kahoot dan Quizizz." Jurnal Penelitian Pendidikan, 8(3), 22-34.
- Huda, M. (2019). *Model-Model Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Penerbit Erlangga.
- Nugroho, A. (2017). *Kuis Interaktif dalam Pembelajaran: Studi Kasus Penggunaan Quizizz di Kelas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 76-89.
- Prasetyo, D. (2015). *Motivasi dan Pengajaran: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Pratama, A. (2018). "Efektivitas Penggunaan PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas." Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(1), 75-85.
- Putra, R. (2019). *Teknologi digital dalam pendidikan: Konsep dan aplikasi*. Penerbit Andi.
- Sanjaya, W. (2014). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Santoso, H. (2010). *Penggunaan PowerPoint dalam Proses Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(3), 123-134.
- Sari, L. (2020). *Metodologi pembelajaran bahasa Inggris*. Universitas Terbuka Press.
- Suharti, T., & Nurhayati, E. (2021). "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas." Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, 12(2), 45-60.
- Sutanto, A. (2018). *Teori Pembelajaran Konstruktivis dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Modern*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12(4), 89-102.
- Wibowo, A. (2018). *Penggunaan platform digital dalam pembelajaran bahasa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 45-59.
- Prabowo, A. (2016). *Multimedia dalam Pembelajaran: Konsep dan Implementasi*. Penerbit Andi.

Analisis Pemanfaatan Platfrom Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA N 2 Bangli

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unimar-amni.ac.id Internet Source	5%
2	id.scribd.com Internet Source	1%
3	zombiedoc.com Internet Source	1%
4	scindeks.ceon.rs Internet Source	1%
5	Nurul Bahiyah, Wulandari Wulandari, Saluky Saluky. "The Development of Islamic Religious Education Android-Based Application of Salat Material for Elementary Students", Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education, 2022 Publication	1%
6	Pande Agus Adiwijaya, Luh Made Dwi Wedayanthi. "Analisa Kebutuhan dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Pariwisata di Sekolah Menengah	<1%

Kejuruan", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022

Publication

7	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
8	mankaney.wordpress.com Internet Source	<1 %
9	smk.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
10	www.academy-vision.org Internet Source	<1 %
11	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
12	mebermutu.org Internet Source	<1 %
13	repository.unri.ac.id Internet Source	<1 %
14	www.laurd.prourb.fau.ufrj.br Internet Source	<1 %
15	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
16	hayusakola.com Internet Source	<1 %
17	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %

18

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

19

nadyagusnitas.wordpress.com

Internet Source

<1 %

20

www.tib.eu

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On