

Optimalisasi Digital Native di Era Industri 4.0

DIGITAL NATIVE OPTIMIZATION IN INDUSTRIAL ERA 4.0

Paula Dewanti*

*STMIK STIKOM Bali, Jalan Raya Puputan No. 86, Renon, Denpasar
Jurusan Sistem Komputer, STMIK STIKOM Bali
Email: *paula_dewanti@stikom-bali.ac.id*

Abstrak

Transformasi generasi berjalan beriringan dengan evolusi dan revolusi teknologi yang sekaligus membawa andil pada perubahan di berbagai bidang. Generasi digital, dengan karakteristik yang selalu terhubung dalam 24 jam per hari, merasa nyaman dengan teknologi dan lebih suka berkomunikasi dengan menggunakan layanan teknologi, daripada melalui cara-cara yang lebih konvensional, sejatinya dapat dengan mudah melakukan penyesuaian di Era Industri 4.0 dimana ketersediaan informasi secara cepat dan tepat dengan dukungan Teknologi Informasi. Berlokasi di salah satu universitas yang sudah mapan di Bali yang terletak di pusat tujuan pariwisata di Jimbaran Bali, studi ini diterapkan pada calon mahasiswa baru yang telah terdaftar. Secara praktis, universitas itu sendiri memiliki sistem *E-Learning* yang telah terbukti. Mendapatkan kesempatan untuk memperluas kemampuan Bahasa Inggris para mahasiswa baru, sebelum secara resmi terdaftar pada sistem kampus, calon mahasiswa baru ini, tidak memiliki media untuk terlibat dengan dosen atau sesama mahasiswa yang tergabung dalam kelas martikulasi ini. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk teknologi pendidikan yang menawarkan *platform* komunikasi, kolaborasi, dan pelatihan. Menerapkan metode analisis deskriptif, studi ini dilakukan dengan skema pra, semasa dan pasca evaluasi pada proses pembelajaran *Blended Learning* yang merupakan penggabungan pembelajaran kelas konvensional, *E-Learning*, termasuk pengadaan survei di akhir semester, untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Hasilnya mencerminkan bahwa pembelajaran *Blended Learning* lebih efektif dan dapat diterima oleh peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi, di kelas yang diuji cobakan, dimana sebagian besar merupakan *Digital Native*.

Kata kunci— Blended learning, digital learning, digital native, industry 4.0, karakteristik generasi.

Abstract

Generation transformation be inline with the evolution and technological revolution that also contributes to a change in various fields. Digital generation, with their characteristic of be connected 24 hours per day, is comfortable with technology and prefers to communicate using technology services, rather than through conventional ways. Based on that, this generation can easily make an adjustments in the Industrial Age 4.0 where information availability is accessible fast and precise with the support of Information Technology. Located in one of Bali's well-established universities located in the center of tourism destinations of Jimbaran Bali, this study is applied to their newly accepted student candidate. Practically, the university itself has a proven E-Learning system in place. Given the opportunity to expand their English, before being officially registered on that system, these new learner, have no media to engage with their lecturers or classmates. Therefore, there is a need for educational technology that offers communication platforms, collaboration, and training. Applying descriptive analysis method, this research data is done with pre, post and evaluation scheme which is combination of conventional class learning, E-Learning, including obtaining a survey at the end of course, to get feedback from learners.

Keywords— Blended learning, digital learning, native digital, industrial revolution, generation characteristic.

1. PENDAHULUAN

Digital Native, menurut Prensky, adalah generasi muda yang semuanya merupakan “penutur asli” dari bahasa digital komputer, *game video*, dan *Internet*. Dengan kata lain, *Digital Native* adalah “generasi pertama yang dibesarkan dengan teknologi baru, setelah menjalani seluruh hidup dengan dikelilingi oleh dan menggunakan alat dan mainan dari era digital. *E-mail*, ponsel dan pesan instan bukan hanya bagian dari hidup *Digital Native*, tetapi merupakan bagian integral dari kehidupan *Digital Native*. Tidak seperti generasi muda pendahulu, generasi ini terus-menerus dikelilingi dan tenggelam dalam, dan secara permanen terhubung pada perangkat portabel pribadi seperti telepon seluler, pemutar MP3 dan konsol permainan genggam.

Disisi lain, mengutip dari laman Sumber Daya Ristek Dikti, perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memasuki era revolusi industri 4.0, yang menekankan kepada pola *digital economy*, *big data*, *robotic*, *artificial intelligence* dan lain sebagainya yang dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Daya saing Indonesia berada di nomor 36 dari 137, dibandingkan dengan negara tetangga, Singapura yang menduduki posisi ke-3, Malaysia di peringkat ke-23 dan Thailand di peringkat 32. Dengan tingkat pengangguran Sarjana 8,8%/618 ribu, jumlah pengangguran terbuka di Indonesia \pm 7 juta orang dari \pm 128 juta tenaga kerja. Kendala terletak pada para pekerja yang tidak memiliki keahlian yang cukup untuk menjawab kebutuhan pasar kerja. Pasar kerja membutuhkan kombinasi keterampilan yang berbeda dari yang disediakan oleh sistem pendidikan tinggi. Merupakan tantangan untuk pengajaran di perguruan tinggi supaya dapat menghasilkan generasi masa depan yang mampu mengisi permintaan pasar.

Berdasarkan paparan masalah dan studi terdahulu, peneliti termotivasi untuk melakukan studi lanjut. Tujuan dari studi ini adalah meneliti apakah terdapat pengaruh dari proses pembelajaran dengan metode *Blended Learning* terhadap pebelajar *Digital Native* dan menemukan preferensi pebelajar *Digital Native* terhadap metode pembelajaran *Blended Learning* yang disuaikan dengan preferensi para pebelajar.

Generasi digital dari banyak referensi dikategorikan sebagai generasi yang tumbuh dalam kemudahan akses informasi digital dan Teknologi Informasi. Dimana generasi ini memiliki keterlibatan yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi komputasi digital. Terdapat beberapa istilah yang dipergunakan untuk dapat memperjelas konsep tersebut, diantaranya “*net generation*”, “*digital natives*” and “*millennials*”. Donald Tapscott menuliskan bahwa *net generation* mungkin merupakan neologisme pertama yang digunakan untuk mengidentifikasi pengguna digital muda, yang dibatasi dengan periode kelahiran antara Januari 1977 hingga Desember 1997 [1].

Istilah *Digital Natives* dan *Digital Immigrants* kemudian diciptakan oleh Marc Prensky pada tahun 2001 dalam artikelnya yang berjudul *Digital Natives, Digital Immigrants*. Sebagai seorang konsultan Pendidikan, Marc membahas tentang kesenjangan antara Siswa yang lahir sebagai *Digital Natives* dalam dekade terakhir abad ke-20. Dengan Pendidik yang menggunakan metode lawas untuk mengajar Siswanya. Karena menurutnya teknologi telah mengubah cara siswa berpikir dan memproses informasi. Sehingga sulit bagi siswa untuk unggul secara akademis menggunakan metode pengajaran yang sudah usang (jaman dulu). Pendapat Prensky, dipilih sebagai pengertian tentang istilah *Digital Native* dalam studi ini [2].

Dalam paparan berikutnya (Prensky, 2001a, 2001b, 2004, 2009, 2011), menurut Prensky, *Digital Native* adalah generasi muda yang semuanya merupakan “penutur asli” dari bahasa digital komputer, *video game*, dan *Internet* [3]. Dengan kata lain, *Digital Native* adalah “generasi pertama yang dibesarkan dengan teknologi baru, setelah menjalani seluruh hidup dikelilingi oleh dan menggunakan alat dan mainan dari era digital. *E-mail*, ponsel dan pesan instan bukan hanya bagian dari hidup *Digital Native*, tetapi merupakan bagian integral dari kehidupan. Tidak seperti generasi muda pendahulu, generasi ini terus-

menerus dikelilingi dan tenggelam dalam, dan secara permanen terhubung pada perangkat portabel pribadi seperti telepon seluler, pemutar MP3 dan konsol permainan genggam [3].

Menurut Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemenristekdikti, *disruptive technology* dalam pendidikan tinggi mencakup hal-hal berikut:

1. Pendidikan berbasis Kompetensi di mana siswa memiliki kemampuan yang berbeda sehingga bantuan teknologi digunakan untuk memungkinkan siswa memilih subjek yang sesuai dengan kemampuan para siswa;
2. *Internet of Things* yang memungkinkan peningkatan koneksi dari semua peralatan yang ada sehingga ada komunikasi antara siswa dengan dosen, tutor, dan perguruan tinggi;
3. *Virtual/Augmented Reality* di mana *virtual reality* dapat membuat seolah-olah siswa benar-benar melaksanakan praktikum (terutama untuk lokakarya yang berbahaya atau kompleks); dan *Artificial Intelligence - platform* pembelajaran *online* dengan bantuan AI dapat beradaptasi dengan kebutuhan siswa.

Dikutip oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemenristekdikti, Prof. Clayton Christensen dalam bukunya *The Innovative University* menyatakan "Sebuah inovasi yang mengganggu membawa ke pasar produk atau layanan yang tidak sebaik penawaran tradisional terbaik, tetapi lebih murah dan lebih mudah digunakan. " Gangguan inovasi mengarah ke pasar produk atau layanan yang tidak sebaik penawaran tradisional, tetapi lebih murah dan lebih mudah digunakan.

Selain itu, disebutkan bahwa pembelajaran *online* adalah gangguan teknologi yang membuat perguruan tinggi dan universitas mempertimbangkan kembali model pembelajaran pendidikan tinggi. Lembaga berbasis *online* dan perangkat pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi merupakan tantangan bagi masa depan perguruan tinggi dan universitas tradisional. Relevansi pendidikan dan pekerjaan, perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap memperhatikan aspek humaniora.

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemenristekdikti, juga menyebutkan bahwa daya saing Indonesia berada di nomor 36 dari 137, dibandingkan dengan negara tetangga Singapura, Malaysia dan Thailand. Dengan tingkat pengangguran sarjana adalah 8,8% /618 ribu. Jumlah pengangguran terbuka ± 7 juta orang dari ± 128 juta tenaga kerja. Lebih lanjut dijelaskan, Pengusaha memiliki keberatan bahwa para pekerja tidak memiliki keahlian yang cukup. Pasar kerja membutuhkan kombinasi keterampilan yang berbeda dari yang disediakan oleh sistem pendidikan tinggi [4].

Blended Learning adalah program pendidikan (formal atau non-formal) yang menggabungkan media digital *online* dengan metode kelas tradisional. Dimana waktu di kelas dapat diganti atau ditambah dengan pengalaman belajar *online*, dan siswa akan belajar tentang topik yang sama secara *online* seperti yang dilakukan di dalam kelas, dimana pembelajaran *online* bersifat paralel dan saling melengkapi satu sama lain. Disebut juga dengan *Hybrid Learning* dan *Mixed-mode Learning*, *Blended Learning* telah diimplementasikan di Amerika sejak tahun 2005. *Blended Learning* dapat bervariasi dalam desain dan pelaksanaannya. Sebagai contoh, *Blended Learning* dilaksanakan dengan perancangan tertentu hanya pada beberapa mata kuliah atau beberapa kelas tertentu dimana terdapat model pembelajaran dominan dengan metode kelas tradisional [5].

Pembelajaran *online* dapat menjadi bagian komponen kecil dari pembelajaran berbasis kelas tradisional, atau ceramah yang direkam melalui video, video langsung dan *text chats*; serta aktivitas pembelajaran yang diaktifkan secara digital lainnya yang merupakan interaksi instruksional utama antara pengajar dan mahasiswa [6]. Dalam beberapa kasus, mahasiswa dapat bekerja secara mandiri pada materi *online*, proyek, dan tugas di rumah atau di tempat lain, hanya secara berkala bertemu dengan pengajar untuk meninjau kemajuan pembelajaran, mendiskusikan pekerjaan, mengajukan pertanyaan, atau menerima bantuan untuk konsep yang lebih sulit. Dalam kasus lain, mahasiswa dapat sepenuhnya menghabiskan satu hari penuh dengan metode kelas tradisional, tetapi

mahasiswa akan menghabiskan lebih banyak waktu bekerja *online* dan mandiri daripada menerima instruksi dari seorang pengajar. Dan masih banyak variasi yang potensial selain dua kasus diatas.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, observasi responden terstruktur, wawancara terbuka, termasuk dokumentasi. Evaluasi pada proses pembelajaran *Blended Learning* yang merupakan penggabungan pembelajaran kelas konvensional dan *E-Learning*, dilakukan di akhir semester melalui survey, untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik.

Data dikumpulkan dan dianalisis dengan metode reduksi data, penyajian data, dan interpretasi data menggunakan bobot penilaian pada masing-masing variabel, kecuali P8-P11, P13 & P14 yang merupakan pernyataan dengan jawaban “*Short Answer*” ditampilkan dalam nilai persentase yang di deskripsikan yang merupakan representasi dari jawaban masing-masing responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Pembelajaran *Blended Learning*

Karakteristik pembelajaran menggunakan model *Blended Learning* diasumsikan sebagai berikut; 1) *Blended Learning* merupakan campuran antara dua karakteristik pembelajaran yang berbeda, yaitu dengan cara konvensional dan *online*; 2) *Blended Learning* tidak berarti menggantikan pembelajaran yang konvensional, tetapi menguatkan pembelajaran konvensional tersebut melalui konten-konten yang disediakan dan relevan dengan perkembangan zaman; 3) *Blended Learning* memanfaatkan keunggulan hardware; 4) *Blended Learning* menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) [7]. Seiring dengan asumsi Watson (2008) bahwa *Blended Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut; 1) pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam; 2) sebuah kombinasi pembelajaran langsung, belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*; 3) pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran; dan 4) instruktur dan orang tua pebelajar. Berdasarkan asumsi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* memiliki karakteristik yang mengacu pada kombinasi dua metode pembelajaran, yaitu pembelajaran konvensional secara tatap muka dan pembelajaran digital secara *online*, sekaligus bersifat lebih efektif dan efisien.

Studi lanjutan ini dilakukan dengan mengimplementasikan *Blended Learning* yang dilakukan selama 14 sesi pertemuan yang sebobot dengan 2 SKS per sesi secara berturut-turut diadakan pada hari Jumat, Sabtu dan Minggu selama sekitar 5 minggu. Proses pembelajaran meliputi pembelajaran konvensional melalui pertemuan tatap muka, pemberian materi secara *online* dan *offline* melalui media digital berupa media *email*, grup WhatsApp, dan *platform* Edmodo.

Kampus yang menjadi tujuan penelitian ini sudah memiliki sistem pembelajaran *online* melalui *E-Learning* kampus untuk para pebelajar yang telah terdaftar, akan tetapi baru akan efektif setelah perkuliahan dimulai. Sebagai alternatif, penggunaan Edmodo menjadi solusi untuk media pembelajaran *online*. Dikutip dari laman resminya, Edmodo adalah *platform* pembelajaran sosial terkemuka, awalnya untuk kelas K-12. Namun, sejalan dengan kemajuan pembelajaran, itu juga disesuaikan untuk digunakan di Pendidikan Tinggi. Edmodo diluncurkan pada awal tahun ajaran sekolah 2008-2009 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara. Pembahasan terpisah mengenai Edmodo lebih lanjut di bahas di sub IV.

2. *English for Specific Purposes (ESP)*

Menurut definisi, *English for Specific Purposes (ESP)*, yang apabila diterjemahkan secara bebas dalam Bahasa Indonesia disebut Bahasa Inggris untuk Keperluan Khusus,

adalah pembelajaran yang berpusat pada pendekatan pebelajar, untuk mengajarkan Bahasa Inggris sebagai bahasa tambahan, yang berfokus pada pengembangan kompetensi komunikatif dalam disiplin khusus seperti akademisi, akuntansi, agrologi, bisnis, TI, pengajaran, dan teknik.

Dalam studi ini, sebagai kandidat yang baru diterima di kampus yang menjadi tujuan Penelitian ini, pebelajar akan mempelajari Bahasa Inggris teoritis pada semester pertama dan kedua. Mengingat para mahasiswa baru ini merupakan lulusan sekolah menengah atas tahun ini, kemampuan Bahasa Inggris teoretis seperti Grammar, Tenses, dan lainnya telah dibuktikan melalui Ujian Nasional. Oleh karena itu, kelas tanpa bayar Bahasa Inggris yang ditawarkan oleh kampus, disesuaikan dengan disiplin khusus yang mencakup, dan tidak terbatas pada, pengenalan tentang lingkungan kampus, Bahasa Inggris untuk Pariwisata, Bahasa Inggris untuk TI dan Korespondensi Bisnis Bahasa Inggris. Dilakukan dalam 14 sesi yang memiliki bobot sama dengan 2 SKS per sesi secara berturut-turut diadakan pada hari Jumat, Sabtu dan Minggu selama sekitar 5 minggu. Latar belakang pendidikan dari pebelajar di kelas Bahasa Inggris adalah lulusan program studi ilmu pasti di sekolah menengah atas sebelumnya, sementara yang berasal dari program studi bahasa dan ilmu sosial, ditawarkan kelas ilmu pasti oleh pihak kampus.

3. *Kuesioner*

Kuesioner dibuat hanya tentang Digital Literacy dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) para pebelajar di kelas ESP pada satu-satu perguruan tinggi bidang IT mapan yang berlokasi di daerah Jimbaran, Bali. Total responden adalah 10 orang, yang terdiri dari 3 wanita dan 7 pria, berusia 18 sampai 19 tahun, dengan asumsi batas usia generasi YZ yang menjadi fokus penelitian ini. Pembelajaran di kelas khusus pra-semester awal ini disesuaikan dengan disiplin khusus yang mencakup, dan tidak terbatas pada, pengenalan tentang lingkungan kampus, Bahasa Inggris untuk Pariwisata, Bahasa Inggris untuk TI dan Korespondensi Bisnis Bahasa Inggris.

Tabel 1. Kuesioner Responden

No.	Pernyataan
1	Apakah Anda memiliki komputer untuk digunakan?
2	Seberapa sering Anda menggunakan komputer?
3	Berapa banyak waktu yang Anda habiskan per hari di komputer?
4	Anda punya <i>Smartphone</i> ?
5	Seberapa sering Anda menggunakan <i>Smartphone</i> Anda?
6	Berapa banyak waktu yang Anda habiskan per hari di <i>Smartphone</i> Anda?
7	Dalam kegiatan pembelajaran, Anda lebih suka belajar dengan cara yang bagaimana?
8	Apakah alasan yang menjadi pertimbangan Anda memilih cara pembelajaran diatas?
9	Secara keseluruhan, bagaimana penilaian anda terhadap pengalaman Anda dalam menggunakan Edmodo?
11	Secara keseluruhan, bagaimana penilaian anda terhadap pengalaman Anda dalam pembelajaran melalui pertemuan tatap muka di kelas?
12	Dari beberapa fitur Edmodo, apakah ada fitur atau layanan tertentu yang sangat memuaskan Anda?
13	Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan <i>platform</i> pembelajaran Edmodo kepada teman-teman anda?
14	Apakah ada hal lain yang dapat ditambahkan oleh penyedia <i>platform</i> Edmodo untuk membuat Anda menggunakan layanan dengan lebih baik?

Pada pertanyaan ke-1 (P1), 90% persen dari responden menyatakan bahwa responden sudah memiliki komputer untuk digunakan. Sebagai catatan, kepemilikan laptop merupakan salah satu kebijakan bagi mahasiswa baru, dari pihak kampus yang notabene merupakan kampus dibidang ITC. Sementara pada Pertanyaan ke-4 (P4), 100% menyatakan telah memiliki *Smartphone*.

Dari sisi penggunaan komputer per hari (P2), 70% responden memilih jawaban 'Sering' 20% memilih 'Beberapa Kali' dan 10% memilih 'Jarang'. Sebaliknya, untuk penggunaan *Smartphone* per hari (P5), 60% responden memilih jawaban 'Sering'. 30% memilih 'Setiap Saat', dan 20% memilih 'Beberapa Kali'.

Lebih lanjut dinyatakan melalui P3 dan P6 mengenai waktu yang dihabiskan Responden per hari pada komputer dan *Smartphone*: 50% responden memilih jawaban 'Lebih Dari 2 Jam', 20% responden memilih jawaban 'Lebih Dari 4 Jam', 20% responden memilih jawaban '1-2 Jam' dan 10% responden memilih jawaban 'Satu Jam', untuk pemakaian komputer. Sedangkan untuk pemakaian *Smartphone*: 50% responden memilih jawaban 'Lebih Dari 4 Jam', 30% responden memilih jawaban 'Antara 2-4 Jam', dan masing-masing 10% untuk jawaban 'Hingga 1 Jam' dan 'Antara 1 - 2 Jam'.

Pernyataan berikutnya dengan pilihan jawaban *Short Answer* yang dirangkum pada Tabel II, sebagai berikut.

Tabel 2. Respon Dari Pertanyaan '*Short Answer*'

No.	Pernyataan R1
P8	Karena saya lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan secara langsung oleh guru. Namun jika saya atau ada teman lain yang tidak dapat hadir, kami bisa melihat materi dan tugas yg di berikan melalui <i>E-learning</i> .
P9	Menurut saya, Edmodo sangat membantu dalam pembelajaran. Dan kita juga dapat mengikuti quiz di Edmodo untuk menambah ilmu dan wawasan.
P10	Seru. Karena kita bisa langsung bertemu dengan gurunya dan gurunya dapat langsung menilai serta memberi tahu jika kita melakukan kesalahan saat latihan di kelas.
P11	Ya, ada. Fitur <i>quiz</i> . Itu sangat menyenangkan.
P13	Untuk saat ini tidak.
P14	Saya rasa tambahan sedikit musik akan menyenangkan.
No.	Pernyataan R2
P8	Sama sama penting. Dengan bertatap muka, kita lebih gampang untuk mendiskusikan suatu materi yang sulit dimengerti. Misalnya dri guru sendiri pasti lebih nyaman menjelaskan langsung. Dengan media <i>E-Learning</i> di jaman digital begini juga diperlukan sekali, apalagi guru yang mengajar berhalangan. Atau materi yg ingin disampaikan keesokannya, pelajar bisa mempelajarinya terlebih dahulu. Jadi guru tinggal menjelaskan point pointnya saja.
P9	Aplikasi yang simple. Awalnya memang bingung cara menggunakannya. Tapi itu semua gak masalah sih.
P10	Tergantung pengajar sih, ada pengajar yang serius aja, ada yang suka bercanda, dan ada juga yang dua duanya. Lebih baik yang serius tapi ada waktunya buat bercanda. Lebih asik. Lebih mudah menyerap materi juga.
P11	<i>Quiz. Everyday they provide a quiz</i> . Jadi kita bisa mengasah kemampuan kita dengan berbagai level pendidikan.
P13	<i>Overall</i> sudah bagus.
P14	N/A

No.	Pernyataan R3
P8	Karena jika saya lebih suka <i>E-learning</i> dibandingkan tatap muka dengan guru. karena itu membuat saya lebih grogi.
P9	Baik.
P10	N/A
P11	Tidak ada.
P13	N/A
P14	Tidak ada.

No.	Pernyataan R4
P8	Supaya kita bisa belajar setiap saat dan dimana pun.
P9	Cukup bagus, karena pada saat SMK saya pernah menggunakan.
P10	Sama seperti belajar pada umumnya saat SMK.
P11	Mungkin ada.
P13	Rasanya tidak, karena ini sudah bagus.
P14	Pembelajaran tatap muka dan dengan Edmodo sudah bagus.
No.	Pernyataan R5
P8	Mungkin jika belajar <i>offline</i> waktu dan tempat tidak terbatas kita juga bisa membukanya kapan saja untuk belajar sambil mengingat.
P9	Saya menggunakan Edmodo sudah dari smp karena saya memilih extra kulikuler IT di smp . Tetapi saat masuk smk Edmodo hanya digunakan beberapa kali saja . Saya juga tidak banyak mengetahui fitur" yg ada pada software karena sudah banyak perbedaan sejak pertama kali saya menggunakan.
P10	Sejak dari pertama masuk sampai saat ini . Saya rasa pembelajaran dengan cara tatap muka langsung di kelas lumayan baik bagi saya karena bisa langsung konsultasi atau menanyakan permasalahan saat itu juga.
P11	Ada. Bagi saya fitur yg sangat membantu adalah fitur grup class. Disana bisa langsung menaruh dokumen tentang pembelajaran yg akan dibahas maupun yang sudah dibahas dan juga bisa saling bertanya satu sama lain.
P13	Mungkin tidak :)
P14	Mungkin tidak. Dengan cara belajar langsung di kelas dan juga saling berkomunikasi di Edmodo juga sudah sangat membantu.
No.	Pernyataan R6
P8	Bertemu langsung dengan pengajar / guru dalam belajar sangat bagus, melalui <i>E-Learning</i> pun sama bagusnya. Selain bisa mengenal satu sama lain, bertemu dengan pengajar/guru sangat menyenangkan.
P9	Mungkin Edmodo kurang <i>responsive</i> dalam tampilan <i>Smartphone</i> . Walaupun ada aplikasi, namun masih sedikit penggunanya.
P10	Sangat menyenangkan dan mengasikan.
P11	Sampai saat ini masih belum ada.
P13	Sampai saat ini saya belum ada yang saya pikirkan.
P14	Beberapa kuis dalam pembelajaran sangat membantu

No.	Pernyataan R7
P8	Karena ketika menyimak suara guru yang mengajar di depan kelas informasi yang disampaikan lebih jelas dan lebih lama informasi tersebut tersimpan di dalam otak. sedangkan belajar <i>offline</i> hanya mengingat beberapa bagian informasi yang telah dilupakan.
P9	<i>Server</i> -nya sangat <i>friendly</i> , desain warnanya sangat baik tidak membuat mata merasa kelelahan, cara loginya juga sangat simple.
P10	Sangat menyenangkan banyak pelajaran yang dapat di ambil saat pertemuan awal.
P11	Polling dan quiz.
P13	Sebuah <i>game</i> kecil and <i>library</i> foto alam yang membuat relax dan menghibur kita ketika kita rehat belajar di Edmodo.
P14	Sebuah game berbasis pelajaran yang sangat menyenangkan dan memudahkan informasi sampai kedalam otak melalui animasi dan suara yang keren.
No.	Pernyataan R8
P8	Karna lebih paham dan lebih jelas bertatap muka langsung dari pada <i>online</i> maupun <i>offline</i> .
P9	Saya baru pertama kali menggunakan Edmodo, belum bisa menilai pengalaman dalam menggunakan Edmodo.
P10	Dalam keseluruhan pembelajaran pertemuan tatap muka di kelas itu lebih enak lebih asyik dan lebih paham apa yang dimaksudkan. Iya walaupun masih canggung.
P11	Saya belum memastikannya.
P13	Saya belum memastikannya.
P14	N/A
No.	Pernyataan R9
P8	Lebih terbangun suasana kelas dan tidak bosan belajar jika belajar bersama.
P9	Saya belum terlalu paham menggunakan Edmodo, mungkin karena sudah terbiasa dengan <i>Google Classroom</i> .
P10	That was so great.
P11	Belum terlalu mencoba fitur-fiturnya.
P13	N/A
P14	Membuat fitur rekaman suara dari dosen yg mengajar sebelumnya, jadi siswa yg melewatkannya bisa mengulangnya.
No.	Pernyataan R10
P8	Menurut saya melakukan tatap muka secara langsung dikelas dapat memberikan pengetahuan tentang cara pertemanan dan ilmu langsung dari pengajar.
P9	Seru.
P10	Seru.
P11	Fitur <i>chat</i> ke sesama anggota kelas.
P13	Fitur <i>chat</i> .

P14 | Fitur *video*.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran yang digunakan pembelajar dan pebelajar dalam studi ini meliputi dan tidak terbatas pada pembelajaran konvensional secara tatap muka di ruang kelas, pembelajaran tanpa tatap muka (*offline*) melalui berkas-berkas materi pembelajaran yang dikirimkan baik melalui *email* maupun media digital lainnya seperti grup aplikasi WhatsApp, termasuk penggunaan media pembelajaran digital berupa *platform* Edmodo, dan forum diskusi melalui *platform* Edmodo maupun grup aplikasi WhatsApp. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat mempercepat pebelajar dalam memahami ilmu yang diajarkan melalui banyak kemudahan dalam belajar yang ditawarkan. Belajar bisa terjadi dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Penggunaan Edmodo sebagai *web facilitated learning*, atau web yang memfasilitasi segala proses pembelajaran, baik berupa penugasan, evaluasi dan refleksi [5].

Edmodo adalah *platform* pembelajaran sosial terkemuka, awalnya untuk kelas K-12. Namun, sejalan dengan kemajuan pembelajaran, Edmodo juga disesuaikan untuk digunakan di Pendidikan Tinggi. Edmododiluncurkan pada awal tahun ajaran sekolah 2008-2009 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara. Sampai saat ini, Edmodo telah memiliki lebih dari 65 juta pengguna. Pertumbuhan luar biasa ini datang dari para pembelajar yang datang langsung ke Edmodo, mendaftar, membuat kelompok tertutup dan mengundang murid-murid pembelajar untuk bergabung dengan kelompok-kelompok ini. Lebih dari 300.000 sekolah memiliki kelas yang didukung oleh Edmodo.

Pembelajar dan pebelajar dapat berkolaborasi; berbagi konten digital dan aplikasi pendidikan; dan mengakses pekerjaan rumah, nilai, diskusi kelas, dan pemberitahuan dari komputer atau perangkat seluler apa pun. Pembelajar menggunakan Edmodo untuk terlibat dengan siswa, terhubung dengan pembelajar lain, dan melibatkan orang tua [8].

Dengan fitur intuitif dan penyimpanan tanpa batas, membuat grup dengan cepat, memberikan pekerjaan rumah, menjadwalkan kuis, mengelola kemajuan, dan banyak lagi, Edmodo membuat pembelajar fokus pada pengajaran, bukan dokumen. Dan dengan segala sesuatu di satu *platform*, Edmodo dirancang untuk memberikan kontrol penuh kepada pengampu atas kelas digital yang diampu. Edmodo terintegrasi dengan *Google Apps for Education* dan *Microsoft OneNote & Office* sehingga pengguna tidak lagi harus mengingat banyak kata sandi, atau *logout* dari Edmodo untuk melakukan akses ke Google Drive atau untuk berkolaborasi menggunakan Google Documents. Edmodo mendukung keduanya, baik Microsoft atau Google.

Aplikasi *Edmodo for Parents* memastikan apa pun yang diajarkan pengampu akan diperkuat dengan melibatkan seluruh keluarga dalam pembelajaran. Termasuk membagikan informasi tentang tugas dan tenggat waktu, pengumuman, acara (*event*), pengingat, dan banyak lagi. Dengan menggunakan fitur Edmodo *Spotlight*, pembelajar dapat mencari dan menemukan alat dan aplikasi gratis maupun premium, *game*, dan membuat koleksi sumber favorit yang diinginkan. Pembelajar bahkan dapat mengunggah, membagikan, atau menjual konten asli tentang pendidikan. Tabel III memuat penjelasan dari beberapa fitur-fitur dasar *platform* Edmodo.

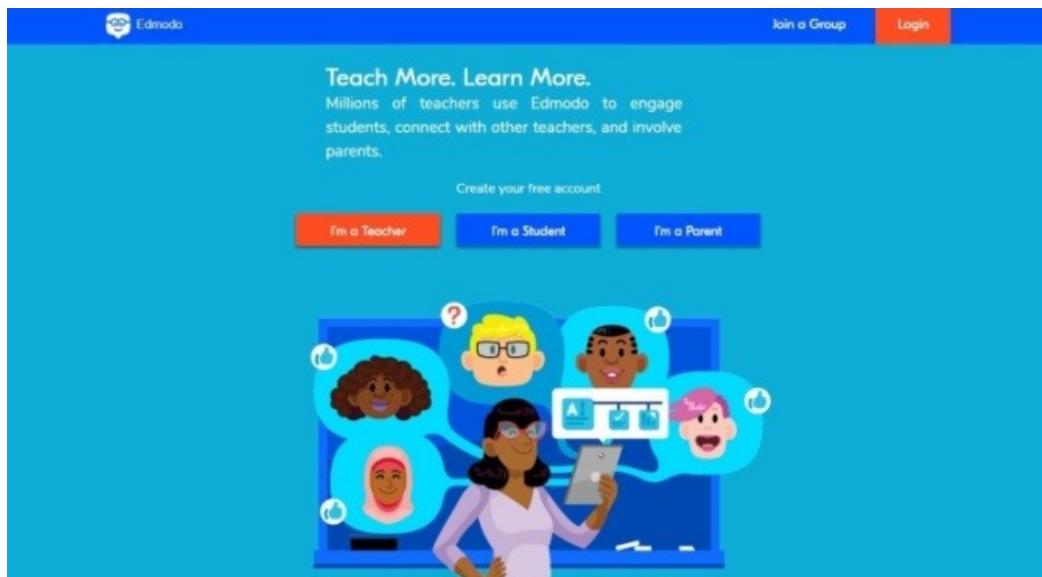
Tabel 3. Fitur Dasar Edmodo [9]

Fitur	Fungsi
<i>Groups</i>	Grup merupakan jaringan pribadi dan bersifat tertutup yang dapat diatur oleh pembelajar yang mengampu kelas, klub, kelompok pengembangan profesional dan proyek kolaboratif lainnya. Untuk setiap grup yang dibuat, akan dihasilkan kode enam digit yang digunakan para

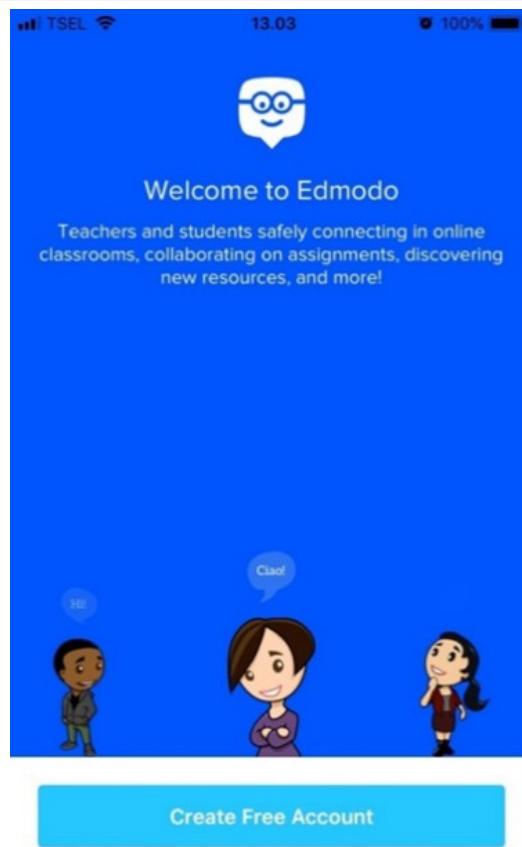
Fitur	Fungsi
	<p>pebelajar untuk bergabung dengan grup yang dibuat oleh para pembelajar.</p> <p>Pebelajar hanya dapat bergabung dengan kelompok berdasarkan undangan yang dikirimkan oleh pembelajar yang telah di kenal. Setelah tergabung di dalam grup, pebelajar dapat mengirimkan pesan ke kelompok atau langsung ke pengampu.</p>
<i>Communication Stream</i>	<p>Postingan grup hanya tampil di laman anggota. Pengguna dapat melakukan <i>filter</i> pada laman masing-masing berdasarkan grup, tugas, lansiran, kuis, dan banyak lagi. Laman memungkinkan pembelajar dan pebelajar untuk mengelola dan melihat semua komunikasi dan tindakan di satu tempat, dari semua anggota, yang berasal dari semua kelompok yang dimiliki.</p>
<i>Assignments</i>	<p>Tugas (<i>Assignments</i>) dibuat oleh pembelajar dan dibagikan kepada siswa menggunakan fitur <i>Assignment Post</i>. Pembelajar juga dapat memberi judul pada tugas, mengidentifikasi tanggal jatuh tempo, mengaitkan deskripsi, dan menyertakan lampiran dari <i>web</i>, komputer atau perpustakaan Edmodo.</p> <p>Pada saat pebelajar melakukan <i>login</i>, laman akan menampilkan tugas dan pebelajar dapat melihat file atau media yang disematkan. Kemudian pebelajar dapat mengumpulkan (<i>Submit</i>) tugas langsung kepada pembelajar yang memberikan tugas.</p> <p>Pembelajar dapat melacak siswa mana yang telah menyerahkan tugas dan menilai secara langsung serta memberikan komentar yang memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik.</p>
<i>Quizzes</i>	<p>Fitur kuis berhubungan dengan kemampuan pembelajar untuk membuat kuis, mengedit dan memuat kuis yang dibuat sebelumnya, memberikan deskripsi kuis, mengatur batas waktu untuk kuis, dan melihat kuis sebelum mengirimnya ke pebelajar.</p> <p>Edmodo mendukung lima jenis pertanyaan berupa pilihan ganda, benar/salah, mengisi-kotak jawaban kosong, pencocokan, dan jawaban singkat. Ketika pebelajar menjawab kuis yang ditujukan, pembelajar akan mendapat pemberitahuan. Setelah pertanyaan kuis secara otomatis diberi skor, (kecuali untuk jawaban singkat), nilai akan diisi ke dalam buku nilai Edmodo pembelajar.</p>
<i>Planner</i>	<p>Fitur <i>Planner</i> memungkinkan pembelajar untuk mengelola <i>Event</i> serta tugas pribadi dan kelompok. Dengan membuat Event atau tugas, pembelajar dapat membantu pebelajar melacak tugas yang akan datang, acara, proyek, kegiatan sekolah, kewajiban profesional, dan banyak lagi.</p>
<i>Teacher Libraries and Student Backpacks</i>	<p>Pembelajar memiliki perpustakaan (<i>Library</i>) pribadi yang memungkinkan untuk menyimpan materi pembelajaran digital yang telah dikumpulkan, yang dapat digunakan sebagai referensi bagi siswa. Serupa dengan itu, pebelajar memiliki <i>folder</i> pribadi yang memungkinkan untuk mengelola konten yang telah dibuat, kumpulkan, atau bagikan kepada grup Edmodo.</p> <p>Pembelajar dan pebelajar dapat mengatur konten masing-masing ke dalam <i>folder</i>, mengurutkan berdasarkan jenis file, grup, dan lainnya.</p>

Fitur	Fungsi
<i>Profile Page</i>	Pembelajar dan pebelajar dapat membuat halaman profil yang merangkum data diri masing-masing. Selain informasi opsional yang diungkapkan oleh pembelajar di bagian ‘Tentang Saya’, profil pembelajar juga menampilkan lencana yang diperoleh untuk suatu pencapaian dan kemajuan pada proses pembelajaran.
<i>Edmodo platform.</i>	Halaman profil siswa menampilkan kutipan yang menurut siswa inspiratif, melacak kemajuan kelas dari waktu ke waktu, dan menampilkan lencana (<i>Badges</i>) yang diperoleh untuk setiap pencapaian. Hanya pengampu kelas dan rekan sekelas siswa yang dapat melihat halaman profilnya. Halaman profil siswa tidak dapat dicari atau dilihat oleh pengguna lain di <i>platform</i> .
<i>Badges</i>	Baik pembelajar maupun pebelajar dapat memperoleh lencana (<i>Badges</i>) Edmodo. Lencana pebelajar diberikan sebagai penghargaan diantaranya atas kerja keras pebelajar, partisipasi, pencapaian yang membanggakan, skor sempurna dalam pembelajaran di aplikasi dan lainnya. Lencana untuk pembelajar diberikan diantaranya untuk membuat grup kelas dengan keanggotaan siswa, membentuk koneksi pembelajar, mengikuti komunitas pembelajar, berpartisipasi dalam grup pelatihan Edmodo, berbagi konten, dan lainnya.
<i>Publisher Communities</i>	<i>Publisher Communities</i> merupakan mitra konten dan mitra aplikasi yang berkesempatan untuk terlibat langsung dengan pengampu yang menggunakan materi atau aplikasi di kelas digital.

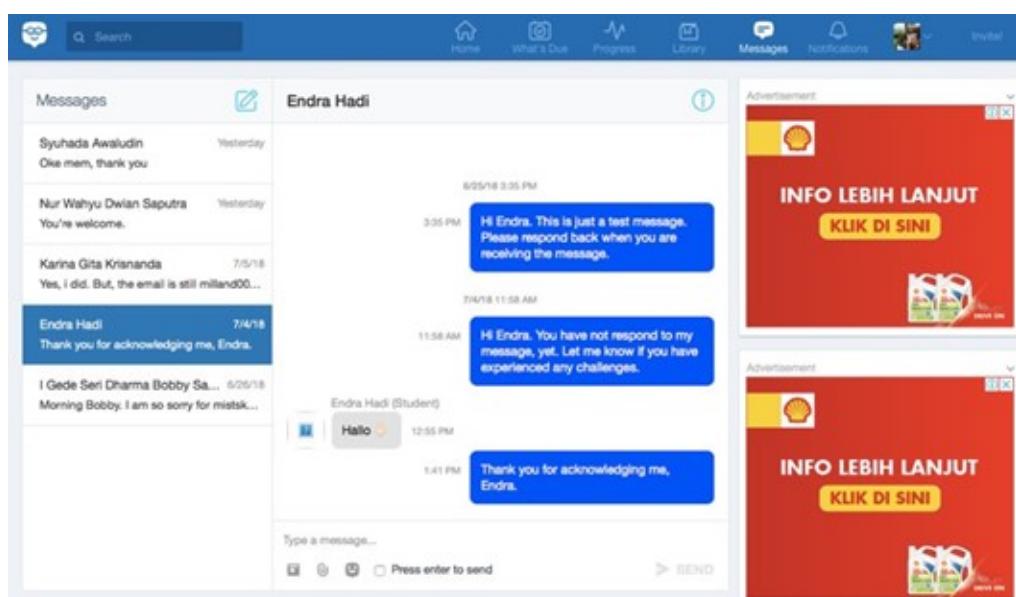
Tampilan Antar Muka Edmodo



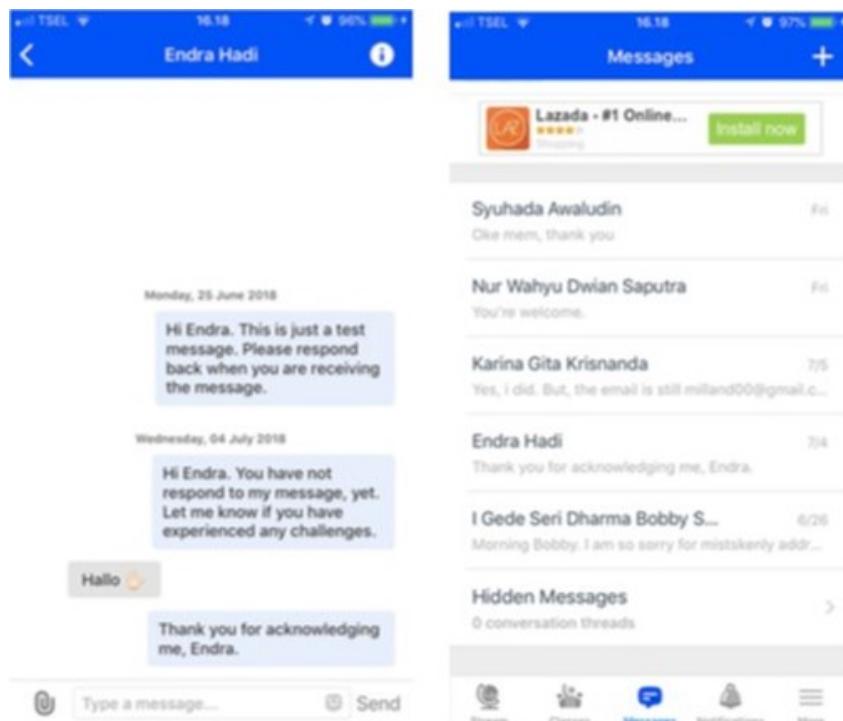
Gambar 1. Tampilan Antarmuka *Paltform* Edmodo pada *Desktop*



Gambar 2. Tampilan Antarmuka Platform Edmodo pada Smartphone



Gambar 3. Tampilan Fitur Platform Edmodo pada Komputer



Gambar 4. Tampilan Fitur Paltform Edmodo pada Smartphone

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan hasil pembahasan, maka simpulan dari penelitian ini adalah bahwa implementasi pembelajaran *Blended Learning* pada kelas ESP (*English for Specific Purpose*) menunjukkan keterlibatan mahasiswa dan hubungan emosional yang terbentuk selama proses pembelajaran, baik terhadap materi pembelajaran maupun antar pembelajar dan pebelajar, dalam intensitas dan efektifitas sekaligus memberikan hasil (*output*) lebih dari yang diharapkan diawal perkuliahan. Penggunaan teknologi melalui pembelajaran digital sangat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran pada *Digital Native*, dalam studi ini generasi YZ. Akan tetapi teknologi tidak menggantikan manusia seratus persen namun teknologi dapat membantu manusia untuk mengungkit peningkatan kinerja dari sebuah proses pembelajaran yang efektif. Kombinasi antara pembelajaran digital dan pembelajaran konvensional atau *classroom*, yang disebut dengan *Blended Learning* menjadi salah satu solusi.

REFERENSI

- [1] Tapscott D, Barry B. Grown up digital: How the net generation is changing your world. New York: McGraw-Hill; 2009 Mar.
- [2] Pendit PL. Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital: sisi pandang kepustakawan.
- [3] Dewanti P, Indrajit RE. The Effect of Xyz Generation Characteristics to E-commerce C-to-c: a Review. IKRAITH-INFORMATIKA. 2018 Jul 1;2(2):56-60.
- [4] Nasir M. Pendidikan Tinggi Berkualitas: "Mendorong Kemajuan IPTEK, Inovasi, dan Daya Saing Bangsa di Era Revolusi Industri 4.0".
- [5] Dwiyogo WD. Media pembelajaran. Malang: Wineka Media. 2013.
- [6] Cecep K, Bambang S. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Ghalia Indonesia, Bogor. 2011.
- [7] Rusman.(2012). Model –Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada.

-
- [8] Holland C, Muilenburg L. Supporting student collaboration: Edmodo in the classroom. InSociety for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011 Mar 7 (pp. 3232-3236). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
 - [9] Edmodo ©2018. “Edmodo Developers & Publishers.” Platform Overview. Accessed July 1, 2018. <https://partnerships.edmodo.com/resources/overview/>.