

IMPLEMENTASI DIGITAL CONTENT ASSISTED LANGUAGE LEARNING DALAM PENGEMBANGAN MATERI AJAR BERBASIS WEB BASED BAGI SISWA SMA DI KAB. TANAH TORAJA

Rigel Sampelolo¹, Andi Hamzah Fansury², Sri Khaerani Rahman³

¹English Education Department, UKI Toraja

²English Education Department, Universitas Bosowa Makassar

³Mandarin for Business Communication and Profesional, Universitas Bosowa Makassar

ABSTRAK

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang ikut serta mempengaruhi perilaku peserta didik dalam belajar. Dalam Penelitian ini, penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan bisa digunakan tidak hanya pada jam pelajaran tetapi dimanapun dan kapanpun mereka dapat mengaksesnya. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Website. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Model Pembelajaran berbasis Digital Content (Digital Content Assisted Language Learning) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website. Penelitian ini menggunakan Research and Development dengan menggunakan ADDIE Model. Populasi dan sampel dari penelitian ini adalah siswa SMA di Kabupaten Tanah Toraja pada tahun ajaran 2021/2022. Prosedur pengembangan dibagi dalam lima tahap yaitu 1) Tahap analisis berupa studi pustaka dan studi lapangan dan Analisis kebutuhan, 2) Tahap desain, 3) Tahap pengembangan, 4) Tahap implementasi dan 5) Tahap Evaluasi. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan dokumentasi dan angket yang dianalisa secara deskriptif dan statistik inferensial melalui program SPSS versi 22 untuk Windows. Hasil penelitian ini guru dapat menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman yaitu berbasis website yang dapat diakses oleh siswa bukan hanya dikelas melainkan dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya Media pembelajaran berbasis website tersebut diharapkan budaya literasi mahasiswa juga dapat meningkat.

Kata kunci: Digital Content Assisted Language Learning; Materi Ajar; Web Based

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga di dunia pendidikan terutama metode pembelajaran. Hampir semua orang pernah mengalami duduk di bangku kelas bersama teman-teman sementara dosen di depan papan tulis sedang menerangkan pelajaran. Cara tersebut memang masih diterapkan saat ini, namun kecanggihan teknologi mempengaruhi perubahan dalam pola mengajar.

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang ikut serta mempengaruhi perilaku peserta didik dalam belajar. Peserta didik tanpa disadari sudah ikut menjadi bagian dari digital native, yaitu generasi yang hidup di zaman digital dimana mereka bisa dengan mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital. Hal ini ditunjang dengan semakin berkembangnya perangkat komputer maupun gadget yang mendukung generasi digital native sehingga mereka dengan mudah bisa mendapatkan perangkat tersebut untuk bisa mengakses informasi secara cepat melalui perangkat tersebut. Seiring perkembangan tersebut maka semakin banyak pula peserta didik yang sudah mampu memperoleh perangkat komputer maupun gadget tersebut. Hal ini berarti sedikit banyak ikut mempengaruhi gaya hidup mereka, tidak terkecuali dalam hal belajar.

Belajar bukan suatu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran yang dialami mahasiswa serta tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran itu sendiri.

Kenyataan dilapangan yang menunjukkan bahwa guru khususnya di Kab. Tanah Toraja masih sering menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media pembelajaran dalam penyampaian materi ikut serta mempengaruhi tingkat pemahaman dan minat belajar mahasiswa. dosen biasanya lebih cenderung menyampaikan materi pelajaran secara lisan, dimana hal ini berarti bahwa mahasiswa atau peserta didik hanya memperoleh hasil belajar melalui indra dengarnya saja, sedangkan setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda.

Kenyataan dan keadaan ini menjadi dasar pemikiran penulis untuk memanfaatkan perangkat komputer ataupun gadget mahasiswa ini sebagai media untuk kepentingan pembelajaran itu sendiri mengingat kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada mahasiswa dapat disederhanakan. Media dapat menyampaikan pesan yang kurang mampu dijelaskan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, diantaranya dengan hadirnya pembelajaran digital (digital learning). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Perkembangan platform pendidikan berbasis digital mulai marak di Indonesia. Sistem pembelajaran di era modern dinilai lebih efektif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa.

Pembelajaran digital menuntut peserta didik dan pengajar untuk berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internet, handphone dengan berbagai aplikasi, video, telepon atau fax. Penggunaan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan jenis komunikasi yang dibutuhkan. Transkrip percakapan, contoh informasi, dan dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran berbasis web yang menunjukkan contoh teks lengkap adalah cara yang khas dimana pentingnya materi pembelajaran didokumentasikan secara digital.

Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) merupakan bentuk pembelajaran baru di era digital. DCALL merupakan pembelajaran berbasis konten digital dalam bentuk tulisan, gambar, video, maupun materi authentic yang diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, social media, blog, email, vlog, televisi dan lain sebagainya yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar.

Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) berbeda dengan Mobile Assisted Language Learning (MALL) maupun Computer Assisted Language Learning. Dilihat dari karakteristiknya masing-masing, Mobile Assisted Language Learning (MALL) lebih cenderung memanfaatkan perangkat seluler atau smartphone didalam prosesnya sedangkan Computer Assisted Language Learning (CALL) lebih cenderung memanfaatkan penggunaan Computer, Laptop ataupun PC dalam prosesnya, Sedangkan Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) memanfaatkan kedua media tersebut baik itu perangkat seluler maupun computer. Atau dengan kata lain Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) memiliki cakupan yang lebih besar dikarenakan memiliki lebih banyak alternative media pembelajaran.¹

Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) merupakan solusi pembejaraan di era milenial sekarang ini dimana materi yang diambil dari berbagai sumber yang awalnya bukan untuk pengajaran. Konten digital tersebut dapat diperoleh dari internet seperti Youtube, Digital Contents, Facebook dan lainnya. Dengan menggunakan konten digital, guru juga mendapatkan banyak sumber bahan ajar baru yang dapat diupdate setiap saat. Menggunakan konten digital sebagai media pengajaran, para guru sangat terbantu, terutama pada saat pandemic Covid-19”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu⁵. Penelitian dilakukan di Kab. Tanah Toraja. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Rentang waktu penelitian yaitu pada bulan April-Juni 2021. Model pengembangan yang digunakan adalah Model Pengembangan ADDIE, yaitu model perancangan instruksional yang berupa proses umum yang secara tradisional digunakan oleh perancang instruksional ataupun pengembangan pelatihan. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Dokumentasi dan Metode Angket (Questionnaire). Prosedur pengembangan dibagi dalam lima tahapan yang dapat dijabarkan seperti berikut ini:

1. Tahap analisis
 - a. Studi pustaka dan studi lapangan

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kab. Tanah Toraja, mencakup metode yang biasa digunakan guru, media apa yang biasa digunakan, bagaimana hasil belajar peserta didik, serta kendala apa saja yang dialami selama pembelajaran berlangsung.

- b. Analisis kebutuhan

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kurikulum dan karakteristik pembelajaran Bahasa Inggris, analisis karakteristik masiswa, serta analisis pemanfaatan perangkat untuk menggunakan media website yang akan dikembangkan.

2. Tahap desain

- a. Menetapkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Penetapan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media website merupakan hasil diskusi dan berbagai pertimbangan.
- b. Merancang media pembelajaran. Yaitu membuat gambaran dan rancangan website Bahasa Inggris yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi desain tampilan juga materi yang akan ditampilkan dalam media website termasuk pemilihan isi dan latihan yang sesuai dengan materi dan tujuan pembuatan website.

3. Tahap pengembangan

a. Produksi media

Pembuatan produk yaitu media pembelajaran website sesuai dengan desain atau rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

a. Validasi produk

- b. Tahap validasi terdiri dari dua tahap validasi, yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi terkait materi yang disajikan. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media terkait media yang dikembangkan.

c. Uji coba produk

- d. Uji coba dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu uji coba lapangan awal (preliminary field test), uji coba lapangan utama (main field test), dan uji coba lapangan operasional (operational field test).

4. Tahap implementasi

Pada tahap ini, media diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk melihat efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran. Media diimplementasikan pada kelas yang disebut kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan website dalam pembelajaran. Sedangkan sebagai pembanding atau disebut juga kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media website dalam pembelajaran.

5. Tahap evaluasi

Tahap ini adalah tahap mengevaluasi data yang didapat dari angket dan tes prestasi yang sudah diberikan pada tahap-tahap sebelumnya. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan apakah media sudah tidak memerlukan revisi lagi dan layak untuk digunakan dalam skala luas serta sudah bisa dikatakan produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian Ini memaparkan data hasil pre-test dan post-test siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan DCALL. Pada bagian ini juga

ditampilkan hasil test yang menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan DCALL.

a. Hasil Tes siswa pada pretest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa setelah tabulasi dan menganalisis nilai Siswa ke dalam bentuk persentase, mereka diklasifikasikan menjadi enam tingkatan berdasarkan Puskur (2006: 35). Tabel berikut adalah skor pretest siswa dan persentase kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1 Persentase Nilai Pre-test Kelompok Eksperimen & Kelompok Kontrol

Klasifikasi	Skor	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat bagus	81-100	0	0	0	0
Baik	61-80	12	40	14	47
Cukup	41-60	18	60	16	53
Kurang	21-40	0	0	0	0
Sangat Kurang	1-20	0	0	0	0
Total		30	100%	30	100%

Berdasarkan data pada Tabel 1, pada kelompok eksperimen dari 30 siswa, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat bagus, 12 (40%) siswa masuk kategori baik, 18 (60%) siswa masuk pada kategori cukup dan tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan sangat kurang. Sedangkan pada kelompok kontrol, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat bagus, 14 (47%) siswa masuk pada kategori baik, 16 (53%) siswa masuk kategori cukup, dan tidak ada siswa yang masuk pada kategori kurang dan sangat kurang.

b. Nilai rata-rata dan standar deviasi dari pretest siswa untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sebelum treatment dilakukan, baik kelompok eksperimen dan kontrol diberi pre test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tingkat yang sama atau tidak.

Setelah menghitung hasil pretest siswa, nilai rata-rata dan standar deviasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Nilai Rata-rata dan Standard Deviasi dari Pretest Siswa

Kelompok	Skor Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimental	61.50	6.585
Kontrol	59.83	9.048

Berdasarkan klasifikasi hasil tes, nilai rata-rata dari kelompok kontrol (59.83) dianggap masih rendah dengan standar deviasi 9.048. Sedangkan pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 61.50 dengan standar deviasi 6.585 dan masih masuk pada kategori rendah.

- c. Hasil Post-test siswa untuk Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada bagian ini jilai siswa diklasifikasikan ke dalam lima tingkat. Skor tersebut kemudian ditabulasikan dan dianalisis menjadi persentase. Tabel berikut adalah ringkasan statistik post-test siswa dari kedua kelompok.

Tabel 3 Persentase Nilai Posttest Siswa

Klasifikasi	Skor	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat bagus	81-100	4	13	0	0
Baik	61-80	26	87	30	100
Cukup	41-60	0	0	0	0
Kurang	21-40	0	0	0	0
Sangat Kurang	1-20	0	0	0	0
Total		30	100%	30	100%

Dari klasifikasi, nilai, dan persentase tingkat kelompok eksperimen diilustrasikan dalam tabel di atas bahwa dari 30 siswa, tidak ada siswa yang berada pada kategori cukup, kurang dan sangat kurang. Ada 4 (13%) siswa pada kategori sangat bagus dan ada 26 (87%) siswa pada kategori baik. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat bagus, cukup, kurang dan sangat kurang. Namun, Ada 30 (100%) siswa yang berada apada kategori baik.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa ada peningkatan signifikan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen selama penelitian.

- d. Nilai rata-rata dan standar deviasi posttest siswa pada Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada Tabel berikut, peneliti menyajikan skor rata-rata dan standar deviasi kedua kelompok.

Tabel 5.4 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi P osttest siswa

Kelompok	Skor Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimental	76.00	6.747
Kontrol	69.83	4.450

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 69.83 dengan standar deviasi yang diperoleh 4.450. Sedangkan untuk kelompok eksperimen, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76.00 dengan standar deviasi senilai 6.747.

- e. Uji signifikansi (t-test).

T-test adalah tes untuk mengukur apakah ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara hasil nilai rata-rata siswa dalam pretest dan posttest dihasilkan

oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan menggunakan analisis inferensial dari t-test atau uji signifikansi dijalankan oleh SPSS Versi 20, perbedaan signifikan dapat lebih mudah untuk menganalisis. Tingkat signifikansi adalah (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (df) = 58, N1 + N2 - 2, jumlah siswa dari kedua kelompok (masing-masing 30). Tabel berikut menggambarkan hasil nilai t-test:

Tabel 5 Hasil t-test Untuk Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Nilai probabilitas	α	Keterangan
Pretest kelompok kontrol dan eksperimental	0,418	0,05	Tidak signifikan
Posttest kelompok kontrol dan eksperimental	0.00	0,05	signifikan

Berdasarkan hasil analisis data seperti dirangkum pada tabel 5.5 pretest kontrol dan kelompok eksperimen, peneliti menemukan bahwa p-Nilai (Nilai Probabilitas nilai) lebih tinggi dari α ($0,418 > 0.05$) dan derajat kebebasan 58. Berdasarkan Nilai-test t dari kelompok eksperimen dan kontrol dalam pretest itu dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan. Sementara itu, p-Nilai dari posttest dari kedua kelompok diperoleh hasil lebih rendah dari α ($0,00 < 0,05$) dan derajat kebebasan adalah 58. Nilai t-test dari kedua kelompok pada posttest dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima dan, tentu saja, hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen.

Pembahasan

Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) merupakan teknik baru untuk diterapkan karena kebutuhan siswa dalam mendapatkan pengalaman baru untuk mempelajari bahasa asli dari penutur asli semakin tinggi. Guru cenderung menggunakan Konten Digital untuk beberapa pertimbangan. Salah satunya adalah Aksesibilitas. Dengan perkembangan teknologi, para guru dapat dengan mudah mengakses Konten Digital apa saja dari internet, televisi, social media dan sebagainya yang menyediakan semua hal yang dibutuhkan guru.

Penerapan Konten Digital dalam proses pembelajaran membutuhkan proses bagi siswa, guru harus memikirkan ide tentang bagaimana membuat siswa termotivasi. Guru harus membawa sesuatu yang baru pada setiap pertemuan agar motivasi belajar siswa terus tumbuh karena menunggu hal baru yang dibawa oleh guru kelasnya. Tidak hanya memotivasi siswa, guru juga fokus pada cara memilih materi. Hal yang menantang adalah pertimbangan apa yang guru pilih dalam memilih Konten Digital untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Konten Digital dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar. Selain itu, Konten Digital mendorong peserta didik untuk lebih baik karena konten digital yang paling banyak adalah pelatihan yang diberikan langsung oleh native speaker. Di era globalisasi, banyak negara khususnya dalam pengajaran bahasa

asing telah menekankan penggunaan Konten Digital dalam proses pembelajarannya. Penggunaan konten digital dapat diakses dengan berbagai media. Di Indonesia, mayoritas pelajar generasi milenial mengakses konten digital melalui perangkat seluler atau *smartphone*. Penggunaan konten digital dalam proses pembelajaran masa depan meningkatkan mobilitas peserta didik. Dengan memanfaatkan *smartphone* setiap siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan konten digital dapat meningkatkan rasa individualitas dan komunitas peserta didik untuk belajar secara aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa Digital Content Assisted Language Learning (DCALL) merupakan sebuah teknik baru dan menjadi solusi yang dapat diterapkan guna memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari bahasa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga implementasi pembelajaran berbasis web dengan menerapkan DCALL benar-benar membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan konten digital dalam proses pembelajaran khususnya berbasis web meningkatkan mobilitas peserta didik. Dengan memanfaatkan *smartphone* setiap siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terkhusus kepada DPRM KEMENDIKBUDRISTEK yang telah mendanai pelaksanaan penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca, peneliti Pendidikan maupun non kependidikan sehingga dapat memajukan kualitas Pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fansury, A. H., Agreani, A. V., & Lutfin, N. (2018). Web-based learning model using Hot Potatoes applications to increase language student achievement. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(2), 1546-1553.
- Fansury, A. H., Januarty, R., & Ali Wira Rahman, S. (2020). Digital content for millennial generations: Teaching the English foreign language learner on COVID-19 pandemic. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(3).
- Fansury, A. H., Rahman, M. A., & Jabu, B. (2021). *Developing Mobile English Application As Teaching Media: Pengembangan Aplikasi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran*. Deepublish.
- Jolliffe, A., Ritter, J., & Stevens, D. (2012). *The online learning handbook: Developing and using web-based learning*. Routledge.
- Lutfin, N., & Fansury, A. H. (2020). The Implementation Of Students Facilitator And Explaining Model Through Video Blog (Vlog) To Enhance Speaking Skill.
- McKimm, J., Jollie, C., & Cantillon, P. (2003). Web based learning. *Bmj*, 326(7394), 870-873.
- Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Informatika*, 3(2).

- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta