

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MOBILE ASSISTED LANGUAGE LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD

Luh Gd Rahayu Budiarta¹, I G A Lokita Purnamika Utami¹, Putu Kerti Nitiasih¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: rahayu.budiarta@undiksha.ac.id

ABSTRACT

In the era of modern technology, the integration of technology in the learning process is key to improving the quality of education. This article discusses the Mobile Assisted Language Learning (MALL) training and mentoring provided to elementary school teachers, specifically at SD Negeri 3 Sesetan, with the aim of providing an in-depth understanding of how to use mobile devices and educational applications to improve learning effectiveness. Teachers can develop engaging, interactive and relevant learning materials for their students with the help of MALL. In addition, MALL enables real-time monitoring of student progress, allowing teachers to provide more targeted support. This training method aims to encourage collaboration among teachers, train them in developing MALL-based learning activities, and share best practices. The approach used is mentoring, with the instrument being a questionnaire. The results of this activity show an increase in teachers' knowledge and skills in developing learning media using MALL after receiving relevant training and mentoring. MALL training is one of the important steps in preparing teachers and students to succeed in learning in the digital era.

Keywords: Mobile Assisted Language Learning (MALL), Learning Activities, Digital Era

ABSTRAK

Dalam era teknologi modern, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Artikel ini membahas pelatihan dan pendampingan *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) yang diberikan kepada guru Sekolah Dasar (SD), khususnya di SD Negeri 3 Sesetan, dengan tujuan memberikan pemahaman mendalam tentang cara menggunakan perangkat mobile dan aplikasi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan untuk siswa mereka dengan bantuan MALL. Selain itu, MALL memungkinkan pemantauan kemajuan siswa secara real-time, memungkinkan guru untuk memberikan dukungan yang lebih tepat sasaran. Metode pelatihan ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi antar guru, melatih mereka dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran berbasis MALL, dan berbagi praktik terbaik. Pendekatan yang digunakan adalah pendampingan, dengan instrumen berupa angket. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan MALL setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan yang relevan. Pelatihan MALL menjadi salah satu langkah penting dalam mempersiapkan guru dan siswa untuk sukses dalam pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Mobile Assisted Language Learning (MALL), Aktivitas Pembelajaran, Era Digital

PENDAHULUAN

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 di mana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia (Kemenristekdikti, 2018). Sari et al.(2015) menambahkan Era globalisasi ini, telah memberikan dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek

kehidupan, termasuk tuntutan dalam penyelenggaraan pendidikan. Minat masyarakat Indonesia terhadap kemajuan teknologi, khususnya *smartphone* mengalami pertumbuhan yang signifikan. Hasil survey yang dilakukan oleh Kominfo (2017) masyarakat pengguna *smartphone* di Indonesia mayoritas diisi oleh golongan usia

di bawah 24 tahun (dengan responden sebanyak 9419 orang) secara mayoritas memanfaatkan smartphone mereka untuk mendengarkan musik (93%), memotret dan merekam video (89%), bermain games (73%), menunjukkan waktu (67%), menyetel alarm (33%), membaca berita (34%), mengakses peta/navigasi (18%), mengatur janji/diari (11%), mengecek cuaca (6%), merekam aktivitas kesehatan (6%), membuat daftar belanja (6%), serta membaca buku/majalah (5%). Ketertarikan anak-anak dan remaja di Indonesia terhadap smartphone sayangnya sebagian besar masih diperuntukkan dalam aktivitas hiburan, belum mengarah pada kegiatan yang lebih produktif terutama dalam hal pendidikan. Padahal di negara-negara maju, pemanfaatan smartphone yang dilakukan telah merambah sebagai perangkat pembelajaran e-learning, mengunduh podcast, menerima dan mengirim surel (Foti dan Jomayra, 2014: 65).

Melalui smartphone para pendidik memiliki kesempatan besar untuk menyuguhkan pengalaman-pengalaman edukatif yang baru kepada anak didiknya (Davie dan Tobias, 2015). Selain itu, smartphone tersebut dapat digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang berbeda dari apa yang dapat dilakukan melalui media lain. Artinya, perangkat mobile seperti smartphone dapat membuat pembelajaran menjadi portabel, spontan, personal, dan menarik.

Seperti halnya komputer yang telah hadir sebelumnya, perangkat mobile seperti smartphone memiliki potensi yang sangat dahsyat untuk mengubah cara belajar siswa dan harapan kita tentang apa yang harus terjadi di dalam ruang kelas (García Laborda & Magal Royo, 2007). Hal ini tergantung kepada pikiran terbuka dan kreativitas yang dimiliki oleh guru serta kesiapan untuk mengintegrasikannya dalam kurikulum, dana, dan budaya untuk memungkinkan perangkat tersebut berada di tangan siswa didik, serta inovasi yang berkelanjutan agar perangkat tersebut senantiasa tetap digunakan secara efektif.

Sebagaimana halnya guru-guru, penyelenggara pendidikan, dan orang tua,

mereka pun membutuhkan arahan mengenai bagaimana belajar dengan menggunakan teknologi pendidikan yang baru. Mobile learning menawarkan berbagai macam keuntungan yang dapat diraih siswa dalam berbagai cara serta untuk meningkatkan pendidikan yang mereka dapatkan (Chartrand, 2016). Keuntungan terbesar pertama adalah kemampuan untuk belajar kapanpun dan di manapun sebagaimana disebutkan oleh Foti dan Jomayra (2014: 59). Secara tradisional, duduk di dalam ruang kelas antara jam 07.00 hingga 14.00 merupakan anggapan di mana dan kapan mereka harus belajar. Tentunya, belajar tidaklah terbatas pada lokasi dan waktu tertentu. Aktivitas belajar dapat terjadi kapan pun dan di mana pun dengan menggunakan perangkat mobile. Kedua, smartphone dan perangkat lain yang terhubung dengan internet telah menjalar menjadi budaya kita, sehingga dunia pendidikan tentunya tidak akan tertatih-tatih bilamana teknologi ini diimplementasikan ke dalam proses kegiatan belajar mengajar. Ketiga, perangkat mobile belakangan menjadi sebuah produk yang terjangkau. Produsen telah menawarkan berbagai macam produk dengan harga yang terjangkau bagi masyarakat. Keempat, mobile learning menyuguhkan sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran abad 21 yang menjadi kemampuan yang harus dikuasai siswa di sekolah seperti: berpikir kritis dan problem solving, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan berinovasi merupakan contoh-contoh aktivitas implisit yang terdapat dalam penggunaan sehari-hari teknologi pendidikan melalui perangkat mobile.

Dalam pada itu, Jafarian & Shoari, (2017) mengatakan mobile learning menawarkan cara baru untuk memotivasi siswa dengan menyediakan keterlibatan dan kebaruan tingkat tinggi, personalisasi, dan kemandirian. Kemampuan untuk terus menggunakan aplikasi baru dan menemukan cara baru untuk menggunakan perangkat ini menjadi aktivitas yang menantang dan menarik bagi siswa. Penggunaan smartphone sebagai perangkat mobile memiliki level yang tinggi di kalangan siswa, khususnya anak-anak dan remaja, dan

merupakan suatu hal yang bernilai tentunya apabila mempertemukan mereka kepada mobile learning daripada membatasi mereka untuk metode pembelajaran konvensional, ketika mereka jelas memiliki bakat dan gairah terhadap teknologi yang lebih baru.

Mengizinkan dan mendorong penggunaan smartphone untuk tujuan akademik memberikan arti dan semangat baru untuk pelajaran. Akhirnya, rencana mobile learning yang kuat tidak dapat berfungsi tanpa aplikasi yang bagus untuk kerangka pelajaran. Guru harus mencari cara untuk mencari konten dan perangkat pembelajaran yang baik, dan bagaimana untuk memasukkannya ke dalam kurikulum dan RPP. Demikian pula, pengembang aplikasi harus fokus pada mengatasi kebutuhan pengguna dan menyesuaikan pengembangan aplikasi untuk pasar pendidikan. Aplikasi pendidikan terbaik menyajikan informasi yang diperlukan dengan cara “segar” dan selaras dengan kebutuhan sekolah.

Pada intinya, mengembangkan aplikasi pendidikan yang berkualitas tidak hanya membuat peralihan dari buku teks menjadi sebuah ebook. Aplikasi pendidikan yang baik, seperti semua bagian dari mobile learning, memerlukan keseimbangan untuk membuat mereka dapat berinteraksi secara tepat sekaligus berdampak. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, maka diperlukan berbagai terobosan dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Inovasi pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif dan aktif. Selain itu, inovasi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaruan. Supaya pembelajaran lebih maksimal maka diperlukan pula model pembelajaran yang efektif dan selektif, salah satunya yaitu media pembelajaran dengan menggunakan Mobile Assisted Language Learning seperti Quizziz, Kahoot, dan Quizlet.

Berdasarkan hasil diskusi, observasi, dan wawancara sederhana yang dilakukan di SD 3 Sesetan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan ini ditemukan beberapa permasalahan: (1) Di era revolusi industri 4.0 siswa dituntut untuk memiliki kreativitas,

kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berkolaborasi. Selain itu, guru-guru tidak dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran, pembelajaran hanya berbasis teks book, tidak ada selingan baik itu dalam bentuk media lainnya, (2) Guru-guru kurang mampu merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran, (3) Guru-guru tidak familiar didalam membuat media pembelajaran berbasis Mobile Assisted Language Learning seperti Quizziz, Kahoot dan Quizlet dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari gambaran secara kuantitatif potret, profil, kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial maka dirancang sebuah kegiatan pelatihan dan pendampingan menggunakan Mobile Assisted Language Learning sebagai salah satu media alternative yang dapat membantu guru membuat proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan bermakna. Dengan harapan, setelah kegiatan ini berlangsung, guru tetap dapat secara kontinu membuat media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Melalui pengabdian pada masyarakat yang akan dilaksanakan oleh penulis, kami akan merancang sebuah kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan Mobile Assisted Language Learning (MALL) yang akan akan digunakan sebagai alternative guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media tersebut nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan memandu siswa untuk belajar lebih menarik dan menyenangkan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh khalayak atau subjek sasaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah ini kegiatan pelatihan dirancang. Metode pelaksanaannya adalah dalam bentuk pelatihan disertai pendampingan secara daring dan luring. Subjek dalam pengabdian ini adalah guru-guru sekolah dasar di SD Negeri 3 Sesetan yang berjumlah 15 orang. Untuk melaksanakan kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini ada 3 tahap yang akan dirancang yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi kegiatan. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan: Kegiatan yang dilakukan adalah (a) Menyusun program kerja dan deskripsi kerja tim, (b) Penyusunan indikator dan instrumen kegiatan, (c) Penetapan tim pelaksana program sesuai dengan kepakarannya, (d) Diskusi/pembekalan tim dalam hal pelaksanaan teknis.
2. Tahap Pelaksanaan: Pada tahap ini akan dilaksanakan pelatihan dan pendampingan penggunaan Mobile Assisted Language Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. Pada tahap ini akan dilaksanakan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis Mobile Assisted Language Learning seperti Quizziz, Kahoot dan Quizlet untuk memberi pengetahuan kepada guru/peserta dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna
3. Tahap Evaluasi: Evakuasi dilakukan selama proses kegiatan pelatihan dan juga pada akhir kegiatan. Hal ini dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan ini dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 4 hari dari tanggal 21-24 Juni 2023 bertempat di SD Negeri 3 Sesetan. Kegiatan yang dihadiri oleh 15 peserta ini adalah guru SD yang mengajar di SD Negeri 3 Sesetan. Kegiatan dibuka oleh Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sesetan.

Hari pertama kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2023, pemberian materi yang diberikan adalah Inovasi pembelajaran di Era Merdeka Belajar. Pentingnya inovasi pembelajaran di Era Merdeka Belajar (Freedom to Learn Era) sangat erat kaitannya dengan penggunaan Mobile Assisted Language Learning (MALL). Era Merdeka Belajar adalah konsep pendidikan yang menekankan pada kemandirian belajar, akses terbuka terhadap sumber belajar, dan fleksibilitas dalam proses

pembelajaran. Penggunaan teknologi, khususnya perangkat mobile, menjadi salah satu sarana yang krusial dalam mewujudkan konsep ini

Materi pelatihan dan pendampingan diberikan secara bertahap dengan langsung ditampilkan melalui layar LCD. Tujuannya agar masing-masing peserta mudah memahami penjelasan pemateri. Setelah pemberian materi, sesi dilanjutkan dengan acara diskusi. Peserta pelatihan yang masih kesulitan dan belum memahami penjelasan narasumber diberikan



kesempatan bertanya dan menyampaikan tanggapannya terkait materi yang diberikan.

Selanjutnya dihari kedua pada tanggal 22 Juni 2023, materi selanjutnya yang diberikan adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan Mobile Assisted Language Learning (MALL), memiliki banyak manfaat penting dalam konteks pengajaran di sekolah dasar (SD) dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi guru-guru di SD. Berikut adalah beberapa alasan mengapa integrasi teknologi dan MALL penting dalam pembelajaran di SD (Putra, 2013): (1) Mengikuti Perkembangan Teknologi: Anak-anak di SD saat ini tumbuh dalam lingkungan yang didominasi oleh teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran membantu guru untuk tetap relevan dan memenuhi kebutuhan siswa yang semakin terampil dalam penggunaan perangkat mobile dan komputer. Ini membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan konteks digital yang akrab bagi siswa. (2) Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi: Penggunaan perangkat mobile dan aplikasi pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar melalui permainan, video, dan

aktivitas yang mendukung, yang dapat dipermudah oleh teknologi mobile.

MALL membantu siswa dan guru untuk beradaptasi dengan perubahan dunia digital yang terus berkembang. Ini membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan yang semakin didominasi oleh teknologi. Pada kesempatan ini juga, guru diperkenalkan dengan gamifikasi salah satu contohnya adalah penggunaan Quizziz. Sebelum diberikan pemaparan materi mengenai apa itu Quizziz dan cara membuatnya, guru diberikan Quiz melalui Quizziz dan mereka tampak senang mengikuti Quiz tersebut.

Hari ketiga dilanjutkan dengan Pelatihan dan



Pendampingan penggunaan platform Gamifikasi. Pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan platform gamifikasi sangat penting untuk memastikan bahwa pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan dengan efektif potensi pembelajaran yang disediakan oleh teknik gamifikasi. Peserta pelatihan diberikan tahap-tahap yang bisa mereka lakukan dalam menggunakan platform Gamifikasi. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil dalam pelatihan dan pendampingan penggunaan platform gamifikasi: (1) Pemahaman Konsep Gamifikasi: Mulailah dengan membangun pemahaman dasar tentang konsep gamifikasi. Peserta pelatihan perlu tahu apa itu gamifikasi, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa itu bermanfaat dalam konteks pembelajaran. Ini akan membantu mereka mengenali nilai tambah dari penggunaan platform gamifikasi. (2) Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Sebelum memilih atau membuat platform gamifikasi, penting untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peserta pelatihan perlu tahu bagaimana

menghubungkan elemen-elemen gamifikasi dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik. (3) Pemilihan Platform atau Alat Gamifikasi: Peserta pelatihan diberikan pelatihan tentang berbagai platform dan alat gamifikasi yang tersedia. Tim membantu peserta pelatihan untuk memilih platform yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, serta mempertimbangkan faktor seperti anggaran, jenis pembelajaran yang diinginkan, dan kemampuan teknis. (4) Mengelola Elemen Gamifikasi: Bagian penting dari pelatihan adalah bagaimana mengelola elemen-elemen gamifikasi seperti poin, hadiah, tingkat, dan tantangan. Peserta pelatihan perlu belajar cara merancang sistem poin yang adil dan memotivasi serta bagaimana mengatur tantangan yang sesuai dengan kurikulum. (5) Desain Kurikulum Gamifikasi: Instruksikan peserta pelatihan dalam merancang kurikulum yang terintegrasi dengan elemen-elemen gamifikasi. Ini melibatkan pemilihan tugas-tugas atau aktivitas yang dapat diubah menjadi pengalaman bermain dan tantangan. (6) Menggunakan Data dan Analitik: Tunjukkan kepada peserta pelatihan cara mengumpulkan dan menganalisis data dari platform gamifikasi untuk memahami tingkat partisipasi siswa, kinerja, dan tingkat keberhasilan. Ini dapat membantu mereka menyesuaikan dan meningkatkan pengalaman gamifikasi. (7) Mengelola Motivasi dan Keterlibatan: Berikan pemahaman tentang cara memotivasi siswa dan menjaga keterlibatan mereka dalam penggunaan platform gamifikasi. Ini mungkin melibatkan cara memberikan umpan balik positif, penghargaan, dan pengakuan kepada siswa.

Kegiatan ini sangatlah menyenangkan sehingga perlu dilakukan kegiatan pendampingan lanjutan: Setelah pelatihan awal, penting untuk menyediakan pendampingan lanjutan. Peserta pelatihan mungkin memiliki pertanyaan atau menghadapi tantangan saat menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran sehari-hari. Berikan dukungan berkelanjutan melalui forum diskusi, bimbingan individual, atau sesi pelatihan tambahan. Oleh sebab itu, kegiatan selanjutnya dihari keempat adalah pendampingan yang dilakukan secara online.

Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat dari respon positif baik secara lisan dan tulisan yang diberikan oleh para peserta workshop. Untuk melihat tercapainya tujuan pelaksanaan workshop dapat ditinjau dari tanggapan dan respon yang diberikan oleh guru-guru sebagai peserta kegiatan. Respon yang diberikan baik dalam bentuk lisan dan partisipasi aktif selama kegiatan dapat dilihat dari video kegiatan workshop selama kegiatan berlangsung. Sedangkan dalam bentuk tulisan, dapat dilihat dari angket dan kegiatan diskusi yang dilaksanakan melalui WAG. Untuk melihat tercapainya tujuan pelaksanaan workshop dapat ditinjau dari tanggapan peserta. Adapun kegiatan ini telah didokumentasikan dan diunggah di media sosial YouTube dengan link https://youtu.be/Pr9kQBkgX_s

SIMPULAN

Dalam kegiatan yang telah berlangsung selama empat hari pada tanggal 21-24 Juni 2023 dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Mobile Assisted Language Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran bagi Guru-Guru di SD Negeri 3 Sesetan memberikan dampak yang positif bagi guru. Guru-guru peserta workshop yang awalnya belum memahami bagaimana cara menggunakan Mobile Assisted Language Learning khususnya Quizziz, dengan adanya pelatihan ini mereka menjadi memahami cara merancang Quiz tersebut. Pelatihan dan



pendampingan penggunaan Mobile Assisted



Language Learning (MALL) sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru-guru di SD Negeri 3 Sesetan adalah langkah yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dalam kesimpulan, berikut beberapa poin utama yang dapat diambil: (1) Pengenalan Terhadap Teknologi: Pelatihan ini memberikan guru-guru kesempatan untuk mengenal dan memahami teknologi MALL. Mereka dapat memahami bagaimana teknologi ini dapat digunakan dalam pembelajaran, mengatasi hambatan teknologi, dan merasakan manfaatnya. (2) Peningkatan Keterampilan Guru: Melalui pelatihan dan pendampingan, guru-guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi MALL ke dalam proses pembelajaran. Mereka belajar cara membuat konten, mengelola aplikasi, dan memaksimalkan potensi teknologi ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa. (3) Pengembangan Materi Pembelajaran: Guru-guru dapat membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa mereka. MALL memungkinkan adanya variasi dalam konten pembelajaran, termasuk video, audio, dan interaktif. (4) Peningkatan Keterlibatan Siswa: Penggunaan MALL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik

dan termotivasi ketika mereka dapat menggunakan perangkat mobile dalam pembelajaran bahasa. (5) Kolaborasi dan Berbagi: Pelatihan ini dapat memfasilitasi kolaborasi antar guru dalam berbagi pengalaman, ide, dan sumber daya pembelajaran MALL.

Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan ini adalah langkah yang sangat penting dalam memperkuat kemampuan guru-guru di SD Negeri 3 Sesetan dalam menggunakan teknologi MALL sebagai alternatif media pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Chartrand, R. (2016a). Advantages and Disadvantages of Using Mobile Devices in a University Language Classroom. Bulletin of the Institute of Foreign Language Education Kurume University 23, 23, 13. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11316/445>
- Foti, Megan K. dan Jomayra Mendez. 2014. "Mobile Learning: How Students Use Mobile Devices to Support Learning" dalam Journal of Literacy and Technology, Volume 15, Number 3: Desember 2014. ISSN: 1535-0975. hal. 58—78.
- García Laborda, J., & Magal Royo, T. (2007). How to teach English with Technology. Computer Assisted Language Learning, 10, 320–324. <https://doi.org/10.1093/elt/ccn045>
- Jafarian, R.B. & Shoari, E. (2017). The Effect of Games on Irian Young EFL Learners' Vocabulary Learning. European Journal of English Language and Literature Studies. Vol 5, No.5, pp 12-24.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo). 2017. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Jakarta. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/20180326115502-booklet-survey-tik-2017%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/20180326115502-booklet-survey-tik-2017%20(1).pdf)
- Putra, I. D. (2013). Pengembangan Video Pembelajaran: Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Edutech Undiksha, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v1i2.741>
- Sari, B. W., Utami, E., Al, H., Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Penerapan Konsep Gamification pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA, 5(2), 155–166