

# Desain Web-based Distance Learning: Model TPACK-in Practice untuk Meningkatkan Kesiapan Mengajar Mahasiswa Calon Guru Bahasa Inggris

Agatha Lisa, Abdurrachman Faridi, Dwi Anggani Linggar Bharati, Mursid Saleh

Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Corresponding Author: [agathalisa9@gmail.com](mailto:agathalisa9@gmail.com)

**Abstrak.** Mahasiswa calon guru saat ini tidak luput dari pengaruh perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya dalam pemanfaatan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran. Mereka yang memiliki literasi teknologi yang baik bukan hanya mampu menguasai perangkat teknologi informasi dengan fitur-fitur terbaru, eye-catching, atau yang sedang booming, tetapi dapat juga memanfaatkan dan menggunakan teknologi secara tepat dan efektif dalam proses pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi model pengajaran dengan menggunakan kerangka TPACK sebagai upaya untuk mempersiapkan mahasiswa calon guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengajar di era revolusi industri 4.0, terutama pada masa darurat pandemi COVID-19. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus, penelitian kualitatif ini mendeskripsikan penggunaan dan penerapan dari model pengajaran tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi kelas, interview, dan kajian dokumen tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui workshop yang diadakan secara online, 40 peserta dapat mendesain web-based distance learning yang kreatif dan inovatif. Mereka dapat menentukan berbagai macam aplikasi yang digunakan untuk menunjang kegiatan pengajaran dengan menyesuaikan beberapa aspek penting, seperti materi, tujuan pembelajaran, karakteristik, gaya belajar, dan kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan abad 21. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa tertarik dengan materi workshop yang disampaikan dan merasa puas dengan tugas kelompok yang diberikan. Namun demikian, ada beberapa tantangan dan kendala yang dihadapi peserta dalam menyelesaikan tugas workshop tersebut.

**Kata kunci:** Web-based distance learning, TPACK-in Practice, kesiapan mengajar, mahasiswa calon guru.

**Abstract.** Student-teacher candidates today do not escape the influence of increasingly rapid technological developments, especially in using information and communication facilities for learning. Those who have good technological literacy can master information technology with the latest, eye-catching, or booming features and utilize and use technology appropriately and effectively in the teaching process to achieve the expected learning objectives. Therefore, this study explores a teaching model using the TPACK framework to prepare student teacher candidates to use technology to teach in the era of industrial revolution 4.0, especially during the COVID-19 pandemic emergency. Using a case study approach, qualitative research describes the use and application of the teaching model. This study's data collection techniques used class observations, interviews, and review of assignment documents. The results showed that through an online workshop, 40 participants could design creative and innovative web-based distance learning. They can determine the various applications used to support teaching activities by adjusting several important aspects, such as materials, learning objectives, characteristics, learning styles, and student needs in developing 21st-century skills. The results of the interviews showed that they were interested in the workshop materials presented and were satisfied with the assigned group assignments. However, there were several challenges and obstacles faced by the participants in completing the workshop tasks.

**Key words:** Web-based distance learning, TPACK-in Practice, teaching readiness, student teacher candidates.

**How to Cite:** Lisa, A., Faridi, A., Bharati, D. A. L., Saleh, M. (2021). Desain Web-based Distance Learning: Model TPACK-in Practice untuk Meningkatkan Kesiapan Mengajar Mahasiswa Calon Guru Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2021, 141-143.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi secara global dalam beberapa tahun terakhir berpengaruh secara signifikan pada semua sektor dalam masyarakat kontemporer; alat-alat digital yang dihadirkan oleh teknologi sudah mulai digunakan pada elemen-elemen yang sangat diperlukan dalam kehidupan kita sehari-hari. Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan. Dengan penggunaan teknologi digital dan otomatis, teknologi dapat membantu menyederhanakan pekerjaan administrasi sekolah. Dengan adanya e-administrasi, layanan pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan dengan waktu yang fleksibel, tidak dibatasi struktur dan tempat. Inovasi dalam pelayanan tersebut dapat diberikan dengan cepat, murah,

transparan, dan akuntabel sehingga kualitas layanan meningkat. Dengan kehadiran TIK di sekolah, guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar digital dan aplikasi pembelajaran untuk mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Pada awal tahun 2020, penyebaran virus COVID-19 dinyatakan oleh WHO sebagai pandemi global. Pada bulan Maret, negara-negara di dunia mulai menerapkan *physical distancing* hingga *lockdown*. Pemerintah Indonesia mengambil kebijakan *physical distancing* yaitu masyarakat dihimbau untuk tetap tinggal di rumah atau setidaknya membatasi kegiatan di luar rumah, seperti perjalanan liburan, pertemuan publik, dan bisnis untuk perdagangan di luar kota

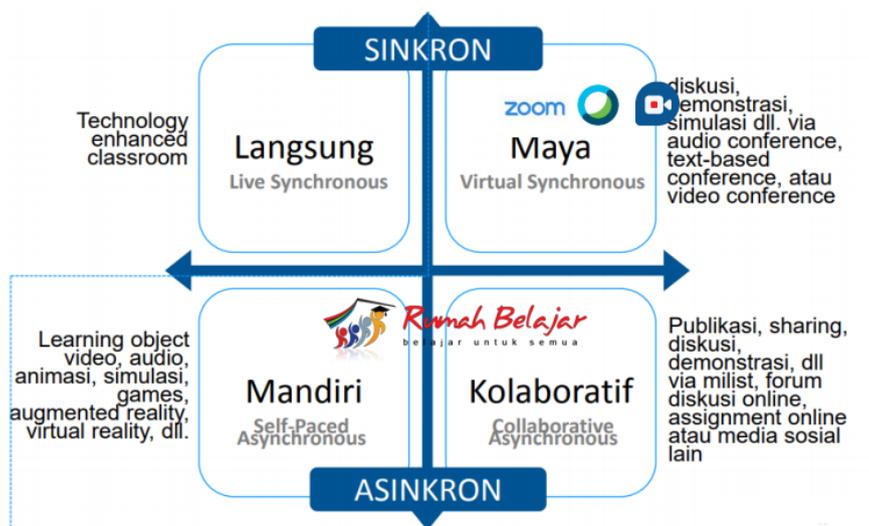
maupun luar negeri. Kebijakan tersebut merupakan upaya untuk memutus rantai penularan pandemi COVID-19. Pada sektor pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberi instruksi agar kegiatan belajar dan mengajar beralih dari *face-to-face learning* menjadi *online learning* karena kesehatan dan keselamatan bagi semua warga satuan pendidikan menjadi prioritas utama. Oleh karena itu, terjadi pergeseran pada prinsip, pola, dan metode pembelajaran. Perubahan pola penyampaian materi pembelajaran dirasakan semua guru di Indonesia. Pada pembelajaran tatap muka, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara langsung dalam kelas dengan menggunakan buku, modul, dan bahan ajar. Mereka juga dapat memantau secara langsung tingkat pemahaman siswa atas materi yang disampaikan. Siswa dapat secara langsung bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak mereka pahami. Namun dalam pembelajaran *online*, proses belajar dilakukan secara tatap muka virtual dengan menggunakan aplikasi, *Learning Management System (LMS)*, dan *social media* sehingga banyak guru yang mengalami kesulitan dalam proses pemantauan perkembangan belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh perbedaan pola interaksi yang terpisah jarak dan waktu.

Kebijakan pemerintah dalam masa darurat pandemi sangat berdampak pada kesiapan guru dalam mengajar secara online. Guru profesional tentu harus cepat menyesuaikan keadaan tersebut dan berusaha agar tetap bisa memfasilitasi siswa dengan model pembelajaran transformatif dan konstruktif (Bowles & Sendell, 2020). Guru, yang di antaranya belum pernah mengajar secara online harus mendesain ulang materi mereka dan menyesuaikan dengan prinsip moda pembelajaran jarak jauh. Pertama, memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kedua, penugasan yang bervariasi sesuai dengan minat dan kondisi setempat; mendukung siswa untuk tetap belajar dengan senang dan nyaman dalam lingkungan pembelajaran yang 100% online. Ketiga, memfasilitasi siswa agar menjadi pembelajar sepanjang hayat yang tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif saja tetapi juga pada kompetensi global dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yaitu berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kebhinekaan global, gotong royong, dan kreatif. Keempat, menciptakan pola interaksi dan komunikasi yang positif dengan siswa dan orangtua/wali.

Untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*), kehadiran teknologi dapat memberikan kontribusi besar dalam perluasan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Terdapat banyak portal pembelajaran yang tersedia secara gratis di Internet dan telah dikembangkan dengan baik, diuji, dan juga diterima di masyarakat

luas, seperti platform untuk berdiskusi, aplikasi untuk penilaian, dan *websites* untuk mencari sumber belajar. Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbud juga memberikan fasilitasi pembelajaran jarak jauh untuk mendukung siswa belajar mandiri. Guru dan siswa dapat mengakses berbagai aplikasi, *websites* maupun sumber belajar digital secara gratis di Internet, seperti Rumah Belajar, Quipper, Ruangguru, Mobile edukasi, Repositori Kemendikbud, dan sebagainya. Sebagai contoh, fitur pada aplikasi Rumah Belajar menyediakan buku sekolah elektronik, bank soal, kelas digital, wahana jelajah angkasa, peta budaya, dan berbagai macam sumber belajar. Selain itu, terdapat juga siaran pembelajaran yang dapat dinikmati pada jam-jam tertentu (sesuai kesepakatan masing-masing daerah) melalui TV dan Radio, yaitu TVRI, TV Edukasi, dan Suara Edukasi AM 1440 KHz. Terlebih pemerintah juga menyediakan kuota gratis/murah untuk mengakses media pembelajaran dan *video conference*.

Hasil analisis situasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa calon guru Bahasa Inggris tentang teknologi sangat bagus. Mereka memiliki keterampilan dasar tingkat menengah hingga tinggi dalam mengoperasikan *hardware* (PC, Laptop, dan Gadget) dan mengakses Internet. Mereka sangat *familiar* dan dapat menggunakan berbagai aplikasi belajar Bahasa Inggris seperti EdPuzzle, Educandy, Wordwall, Duolingo, Busuu, YouTube, dan sebagainya. Mereka aktif menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut untuk pembelajaran Bahasa Inggris dan juga Bahasa asing lainnya. Namun permasalahannya adalah mereka tidak mengerti bagaimana menggunakan teknologi dalam pengajaran. Mereka juga tidak paham bagaimana mendesain pembelajaran online. Padahal, mereka akan mengajar secara online pada semester berikutnya. Hampir semua mahasiswa calon guru mengungkapkan bahwa mereka ingin belajar bagaimana menggunakan teknologi secara tepat dan efektif sehingga dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, mereka ingin tahu cara menggabungkan dan memaksimalkan berbagai aplikasi yang dapat mendukung kuadran belajar asinkron dan sinkron (Lihat Gambar 1). Salah satu mahasiswa menyebutkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat sangatlah penting untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa Generasi Z. Hal ini juga diungkapkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa integrasi teknologi di *skill-based language teaching* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, motivasi, dan kemandirian belajar siswa (Al-Bogami & Elyas, 2020; Bailey, et al., 2020; Hava, 2019; Lai, et al., 2016; Lisa, et al., 2021; Yeşilbağ & Korkmaz, 2020).



Gambar 1. Kuatran Belajar Asinkron dan Sinkron (Chaeruman, 2017)

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan tersebut, maka pelatihan mendesain *web-based distance learning* dengan menggunakan berbagai jenis LMS, seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *Edmodo*, dan *ClassDojo* penting untuk dilaksanakan. Dengan menggunakan platform tersebut, mahasiswa calon guru dapat membuat kelas digital untuk memberi materi, tugas, penilaian, dan juga berdiskusi. Mereka dapat mengunggah berbagai macam media pembelajaran, seperti teks, audio, video, dan multimedia interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi model pengajaran dengan menggunakan kerangka TPACK: *Technological Pedagogical Content Knowledge*. Kerangka pengetahuan ini dikembangkan oleh Mishra dan Kohler (2006) dari hasil konseptualisasi kerangka pengetahuan Shulman (1986, 1987) tentang PCK; *Pedagogical Content Knowledge*. Mahasiswa akan dibekali dengan pengetahuan TPACK, prinsip pemilihan, penggunaan, dan pengembangan media dalam pembelajaran. Seperti contoh dalam pemilihan media pembelajaran, hal-hal yang harus diperhatikan adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan, kondisi, waktu, biaya, kualitas, dan juga legalitas konten. Pada penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana model *TPACK-in practice*, mendesain *web-based distance learning*, dapat meningkatkan kesiapan mengajar mahasiswa calon guru Bahasa Inggris?

Bagaimana hasil karya mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam mendesain *web-based distance learning*?

Tantangan dan masalah apa saja yang dihadapi oleh mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam mendesain *web-based distance learning*?

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus untuk menjawab tiga rumusan masalah penelitian. Yin (2018) menyatakan bahwa studi kasus merupakan desain penelitian yang menggunakan berbagai sumber data. Oleh karena itu, peneliti dapat mempelajari dan memahami fenomena sosial secara holistik dan komprehensif. Penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Bahasa Inggris, salah satu universitas di Yogyakarta pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 5 di kelas C mata kuliah CALL. Jumlah total mahasiswa pada kelas tersebut adalah 40 orang, yang terdiri dari 27 perempuan dan 13 laki-laki. Mereka berasal dari berbagai kota dan provinsi di Indonesia, seperti Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Barat, Jakarta, Bali, Kalimantan Barat, dan Lampung. Mata kuliah CALL yang diadakan secara online setiap hari Rabu pukul 10.00–13.00 WIB adalah mata kuliah pilihan yang ditawarkan pada semester ganjil. Tujuan dari mata kuliah tersebut adalah memperkenalkan mahasiswa pada prinsip-prinsip dasar pembelajaran bahasa dengan bantuan teknologi (*theoretical knowledge*) dan bagaimana menerapkannya di ruang kelas Bahasa (*practical knowledge*). Mahasiswa akan dibekali dengan materi: a) bagaimana mencari, memilih, dan mengevaluasi materi pembelajaran berbasis internet, dan b) pengalaman langsung dalam mengembangkan materi dan aktivitas pembelajaran berbasis komputer atau berbasis web.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi kelas, interview, dan kajian dokumen tugas. Observasi kelas digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran (tahap-tahap pengajaran, keaktifan dan keterlibatan mahasiswa) dan juga hambatan-hambatannya. Jadwal wawancara tatap muka

ditentukan sesuai dengan kesepakatan bersama untuk mendapatkan pendapat dan informasi rinci tentang pengalaman mahasiswa calon guru selama mengikuti proses pembelajaran dan *workshop* secara *online*. Wawancara tersebut akan diadakan secara online melalui aplikasi video conferences, seperti *Zoom* dan *Google Meet*. Bahasa yang digunakan dalam wawancara adalah Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, sesuai dengan kesepakatan sebelum wawancara dimulai. Dokumen tugas adalah hasil karya desain *web-based distance learning* yang berjumlah 13. Data yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis tema dan analisis isi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi desain dan implementasi model *TPACK-in practice* untuk meningkatkan kesiapan siswa dalam mengajar. Temuan hasil penelitian yang disampaikan pada bagian ini antara lain: 1) model kegiatan pembelajaran melalui *workshop* dalam mata kuliah pilihan CALL, 2) hasil karya siswa dalam mendesain *web-based distance learning*, dan 3) tantangan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan tugas. Pembahasan temuan diuraikan sebagai berikut.

### Model TPACK-in Practice

Rumusan masalah 1: Bagaimana model *TPACK-in practice*, mendesain *web-based distance learning*, dapat meningkatkan kesiapan mengajar mahasiswa calon guru Bahasa Inggris?

Tujuan *workshop* pada pertemuan ke-14 dan 15 adalah memberikan pelatihan kepada mahasiswa calon guru untuk mendesain *web-based distance learning*. Materi yang digunakan dapat diakses pada LMS mata kuliah CALL. Materi tersebut berisi pengertian LMS, fitur-fitur, dan contoh-contohnya. Pada akhir sesi *workshop*, mahasiswa mendapatkan tugas kelompok untuk membuat LMS mereka sendiri. Mereka diajak untuk membayangkan bahwa mereka adalah sekelompok guru di sekolah tertentu (SMP atau SMA) yang ingin mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar selama satu semester. Sekolah tersebut memiliki lab komputer yang memadai dan fasilitas yang mendukung, seperti jumlah komputer yang cukup, LAN, dan koneksi Internet. Oleh karena itu, mereka dapat merancang program pengajaran dan pembelajaran online.

Berikut adalah langkah-langkah dalam mendesain kelas online. Pertama, mereka menentukan tingkatan kelas (kelas 7, 10 atau 12). Kedua, mereka menentukan kemampuan Bahasa (membaca, mendengarkan, berbicara, atau menulis). Ketiga, mereka memilih satu topik dari Kurikulum Nasional (KD). Keempat, mereka menentukan LMS yang akan digunakan, seperti Edmodo, Schoology, Moodle atau alat / layanan

apa pun yang telah didiskusikan untuk digunakan sebagai ruang pembelajaran virtual. Kelima, mereka menentukan *digital tools* yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran online. Hasil mendesain kelas online tersebut ditulis dalam bentuk esai, sekitar 1500-3000 kata. Sebelum dikumpulkan, mereka harus menguji modulnya dengan minimal tiga siswa. Siswa tersebut dapat berasal dari anggota kelas CALL atau bisa dari kelas lain. Salinan komentar dan feedback dari *evaluators* disertakan dalam esai, sekitar 500 kata. Jika ada kesulitan dan ada hal yang ingin ditanyakan terkait dengan tugas *workshop* tersebut, mahasiswa dapat berkonsultasi dengan dosen di luar kelas. Dosen memberi waktu tambahan untuk berkonsultasi setiap hari Selasa pukul 14.00.

### Hasil Karya Mahasiswa dalam Mendesain Web-based Distance Learning

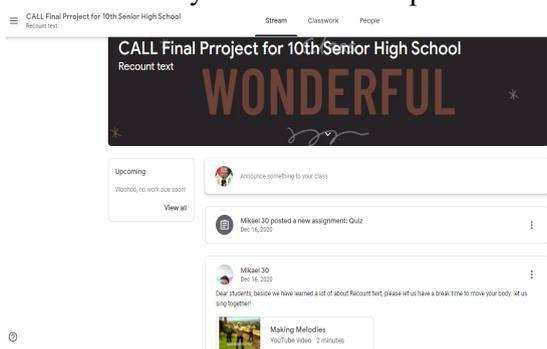
Rumusan masalah 2: Bagaimana hasil karya mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam mendesain *web-based distance learning*?

Fokus program pendidikan guru saat ini adalah merancang modul pengajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna bagi calon guru yang akan mengajar siswa Gen Z. Isi modul pengajaran adalah bagaimana membekali mahasiswa agar mereka memiliki dasar pengetahuan yang cukup untuk merancang e-pembelajaran sehingga pada saat melaksanakan praktek mengajar mereka sudah siap untuk mengimplementasikannya, terutama dalam merancang media pembelajaran online pada masa pandemi COVID-19. Oleh karena itu, bagian ini memaparkan hasil karya mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam mendesain *web-based distance learning* setelah mereka mengikuti *workshop*.

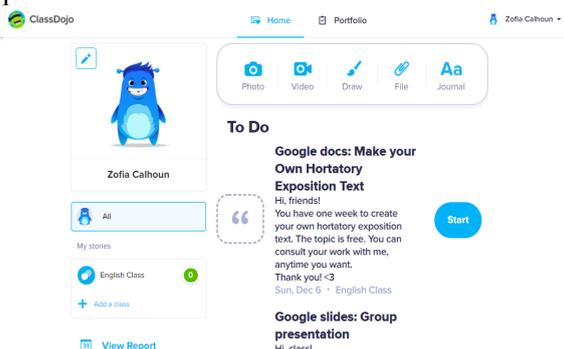
Peserta *workshop* dibagi menjadi 13 kelompok, masing-masing terdiri dari 3-4 orang. Mereka mengerjakan tugas desain berdasarkan kelompok yang mereka tentukan sendiri. Ada empat LMS yang dipilih oleh mahasiswa, yaitu Google Classroom, ClassDojo, Edmodo, dan Blackboard. Google Classroom paling banyak diminati untuk e-pembelajaran, dengan persentase sebesar 69%. Hanya sedikit yang menggunakan ClassDojo (15%), Edmodo (8%), dan Blackboard (8%). Untuk *digital tools/websites* yang digunakan untuk mendukung e-pembelajaran berjumlah 22, yaitu Google Form, Canva, Padlet, YouTube, Quizziz, Anchor, EdPuzzle, Kahoot, Quizzory, Miro, Zoom, Google Meet, Google Docs, Google Slides, Google Form, Menti.com, Liveworksheet, WhatsApp, Pixton, Animaker, Voice Recorder, dan Britishcourse.com. Semua aplikasi dan portal pembelajaran tersebut dapat diakses dengan menggunakan PC, Laptop, maupun *smartphones*. LMS yang didesain beserta isi materi, latihan soal, hingga penilaian ditujukan untuk siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama – SMP (77%) dan Sekolah

Menengah Atas – SMA (23%). Contoh gambar-gambar LMS karya mahasiswa dapat dilihat pada

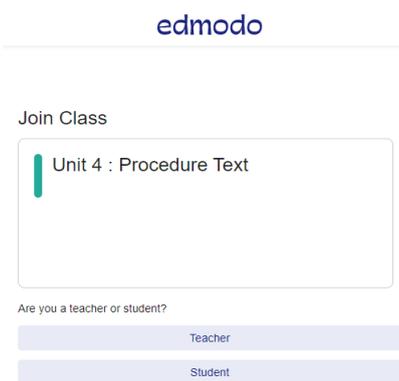
Gambar 2 sampai Gambar 6 berikut.



Gambar 2. Google Classroom



Gambar 3. ClassDojo



Gambar 4. Edmodo



Gambar 5 dan 6. ClassDojo (lanjutan)

### Tantangan dan Masalah yang dihadapi oleh Mahasiswa dalam Menyelesaikan Tugas

Rumusan masalah 3: Tantangan dan masalah apa saja yang dihadapi oleh mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam mendesain web-based distance learning?

Pada penelitian ini terdapat empat tema yang diambil dari hasil wawancara dengan 16 mahasiswa/i. Empat tema yang akan dibahas dalam bagian ini adalah koordinasi kelompok, pemahaman teori, penentuan LMS, dan penyesuaian diri. Penjelasan nya akan

dibahas berikut.

## **Koordinasi Kelompok**

Tema pertama adalah kendala dan masalah yang dihadapi pada saat melakukan koordinasi dengan kelompok. Terdapat empat sub-kategori yaitu perbedaan pendapat, perbedaan tempat, manajemen waktu, dan pembagian tugas. Sub-kategori yang pertama adalah perbedaan pendapat. Sebelum mengerjakan tugas desain, pada sesi workshop mahasiswa diberi waktu untuk diskusi secara online melalui breakout rooms di aplikasi Zoom. Namun, ternyata dalam proses diskusi baik ketika pada saat sesi dan atau di luar sesi workshop, satu mahasiswa menyatakan adanya kendala dalam menemukan benang merah dan menyatukan ide/gagasan yang berbeda. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada hasil wawancara ini: “[mmm]... yang paling susah, menurutku ya miss nyatuin pendapat satu sama lain. Temen A maunya begini, temen B maunya begitu. Tiap orang kayak punya ekspektasi nya masing-masing. Kayak pas nentuin mau pake LMS yang mana. Pas ada yang berpendapat LMS A, ternyata si B nya gak setuju karena alasannya waktu itu belum familiar dengan LMS itu. Si A mau bantu buat belajar sesuatu hal yang baru tapi gak mau.”

Sub-kategori yang kedua adalah perbedaan tempat (situasi dan kondisi). Selama pandemi COVID-19, workshop ini dilakukan secara online sehingga mahasiswa dapat mengikuti dari tempat masing-masing. Mahasiswa dikelas CALL berasal dari daerah/kota/provinsi/pulau yang berbeda-beda di Indonesia. Terdapat perbedaan zona waktu, beberapa mahasiswa berada di zona Waktu Indonesia Barat (WIB) dan zona Waktu Indonesia bagian Tengah (WITA). Satu mahasiswa menyampaikan bahwa dia merasa kesulitan dalam koordinasi untuk menyelesaikan tugas workshop disebabkan perbedaan lokasi dan waktu. Dia mengemukakan: “Selama pandemi kita belajar nya di tempat masing-masing. Temen sekelompokku ada yang tinggal di kos ada yang balik ke daerah asal nya, ada yang di luar Jawa. Nah, otomatis kalo ada tugas kelompok kita gabisa ketemu langsung kayak biasanya. Susah koordinasinya tu loh miss kalo ga face-to-face. Ada temen yang rumah nya lagi hujan deras, ada petir, dan susah sinyal jadi kan ga bisa ngerjain bareng-bareng. Padahal kan kita udah nentuin hari dan waktu nya mau ngerjain pake Google Docs dan Zoom.”

Sub-kategori yang ketiga adalah manajemen waktu. Aspek ini berkaitan dengan bagaimana mahasiswa dapat mengatur waktu mereka dengan baik sehingga dapat menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Satu mahasiswa mengemukakan: “Dikelompok ku tu miss ada yang telat ngumpulin bagian dia. Pas itu karena emang rumah nya kebanjiran. Walaupun udah dikasih deadline ngumpulin tugasnya tapi gak semuanya bisa ngumpulin sesuai deadline yang sudah

ditentukan. Ada juga temen yang kuliahnya sambil kerja jadi kadang ngumpulannya telat. Udah gitu kadang belum tentu sesuai ekspektasi.”

Sub-kategori yang keempat adalah pembagian tugas. Di akhir sesi workshop pada penelitian ini, pemateri memberikan tugas akhir kelompok untuk membuat desain e-pembelajaran. Oleh karena itu, tugas tersebut diselesaikan secara bersama dengan menentukan bagian-bagian yang harus dikerjakan secara individu. Satu mahasiswa mengemukakan bahwa dia mengalami kesulitan dalam menentukan pembagian tugas: “Pada suka bingung kamu ngerjain mana dan aku mana. Pas udah dibagi ternyata terlalu banyak di dia atau terlalu sedikit di aku.”

## **Pemahaman Teori**

Tema kedua adalah pemahaman teori. Di dalam mendesain web untuk e-pembelajaran, mahasiswa harus menentukan model pengajaran yang akan dipakai, misalnya task-based language teaching, collaborative learning, problem-based learning, dan sebagainya. Satu mahasiswa mengungkapkan bahwa dia merasa kesulitan dalam memahami teori-teori baru: “Bagiku ini mempelajari sesuatu hal yang baru. Masih banyak istilah dan teori yang belum paham. Pas itu udah tanya temen tapi dia juga gak tau maksudnya gimana. Mau tanya dosen sungkan kayak jadi ga berani, takutnya dosen lagi mengajar atau ngerjain tugas yang lain.”

## **Penentuan LMS**

Tema yang ketiga adalah penentuan LMS. Terdapat banyak pilihan LMS yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, satu mahasiswa merasa kesulitan dalam menentukan platform yang akan digunakan untuk mendesain e-pembelajaran. Dia mengemukakan: “Banyak kan LMS yang ada di Internet. Bingung mau pake Google Classroom, ClassDojo, Edmodo, atau yang lainnya. Kita sih pengennya yang paling mudah buat dikerjain diantara itu.”

## **Penyesuaian Diri**

Tema yang keempat adalah penyesuaian diri. Pandemi COVID-19 terjadi secara tiba-tiba hampir di seluruh dunia. Hal tersebut berdampak pada semua aspek kehidupan sehari-hari, termasuk bagaimana kita menyesuaikan diri dengan adanya pergeseran pola pembelajaran. Tentu, pola pembelajaran baru sangat berbeda dari pola yang lama dimana proses pembelajaran terjadi di kampus, laboratorium Bahasa, atau laboratorium komputer dengan fasilitas-fasilitas lainnya yang disediakan oleh universitas. Dalam pembelajaran terjadi online, kita merasakan adanya perbedaan suasana belajar, fasilitas, dan metode pembelajaran. Satu mahasiswa mengungkapkan bahwa dia masih dalam proses untuk menyesuaikan diri

selama pembelajaran online. Berikut pernyataannya: “Kalo ini dari pribadi aku ya miss. Selama kuliah online cepat merasa bosan. Efeknya kadang jadi lambat buat nylesein tugas. Biasanya kalo kuliah kan pergi ke kampus, bisa nongkrong di taman kampus, atau belajar di perpustakaan. Seneng bisa haha hihi dengan teman-teman, liat pemandangan kampus berwarna-warni jadi menambah semangat juga buat kuliah dan ngerjain tugas. Apalagi kalo tugas kelompok, biasanya kita ke perpustakaan apa kemana gitu. Beda aja gitu miss vibe nya.”

## KESIMPULAN

Di era digital, model pendidikan dituntut untuk bertransformasi seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sejumlah penelitian telah dilakukan dengan topik paradigma baru terkait dengan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran tradisional dianggap sudah ketinggalan zaman. Dengan adanya teknologi, kegiatan belajar mengajar dapat dibuat lebih bervariasi, interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan juga menantang. Dengan demikian, teknologi dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat mereka. Tentunya hal tersebut menjadi tantangan dan juga peluang baru bagi guru dan mahasiswa calon guru dalam memaknai dan mengkontekstualisasikan perannya agar tidak tertinggal.

Dalam penelitian ini terdapat dua implikasi pedagogi. Pertama, sebagai calon guru profesional, mereka harus mengerti bagaimana teknologi yang modern dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Mereka harus bisa mendesain kelas dan memilih aplikasi yang tepat sesuai dengan kondisi dan keberagaman kebutuhan siswa. Dengan masukan ini, mereka lebih siap dalam merancang e-pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Kedua, calon guru harus dibekali dengan kerangka pengetahuan TPACK yang cukup. Ketiga, pengetahuan ini harus seimbang. Kurangnya salah satu pengetahuan tersebut akan menghambat guru dalam mengintegrasikan teknologi secara tepat untuk proses pembelajaran. Beberapa calon guru sudah mahir dalam menggunakan aplikasi belajar (*technological knowledge*), namun pada kenyataannya mereka masih belum memiliki pengetahuan bagaimana mengadopsikan aplikasi belajar tersebut ke dalam tujuan pembelajaran dengan baik (*content knowledge dan pedagogical knowledge*). Dengan pelatihan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, *technological-pedagogical knowledge* calon guru meningkat. Selain itu, mereka juga didorong untuk aktif terlibat mengikuti seminar, pelatihan, atau mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan pada area pengajaran Bahasa Inggris, lebih spesifiknya untuk mempersiapkan calon guru dalam mendesain e-pembelajaran. Tugas membuat *web-based distance learning* dapat dijadikan model untuk meningkatkan kesiapan calon guru dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, terutama di waktu yang menantang saat ini, pandemi COVID-19. Hasil penelitian ini juga memberikan manfaat bagi guru, dosen, dan akademisi dalam mengembangkan rencana pembelajaran untuk memperkuat praktik pedagogis. Sebagai penutup, peran guru tidak akan tergantikan oleh teknologi. Teknologi itu sendiri digunakan sebagai media untuk mendukung dan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman baik di kelas maupun di rumah.

## REFERENSI

- Al-Bogami, B., & Elyas, T. (2020). Promoting middle school students' engagement through incorporating iPad Apps in EFL/ESL classes. *SAGE Open*, 1–18. <https://doi.org/10.1177/2158244020926570>
- Bailey, D., Almusharraf, N., & Hatcher, R. (2020). Finding satisfaction: Intrinsic motivation for synchronous and asynchronous communication in the online language learning context. *Education and Information Technologies*, 1–21. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10369-z>
- Bowles, D. C., & Sendell, M. C. (2020). The elephant in the virtual classroom [Editorial. *Pedagogy in Health Promotion*, 6(3), 156–158. <https://doi.org/10.1177/2373379920938419>
- Chaeruman, U. A. (2017). *Pengembangan model desain sistem pembelajaran blended untuk program SPADA Indonesia* [[Doctoral dissertation,]. Universitas Negeri Jakarta.
- Hava, K. (2019). Exploring the role of digital storytelling in student motivation and satisfaction in EFL education. In *Computer Assisted Language Learning* (pp. 1–21). <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>
- Lai, C., Yeung, Y., & Hu, J. (2016). University student and teacher perceptions of teacher roles in promoting autonomous language learning with technology outside the classroom. *Computer Assisted Language Learning*, 29(4), 703–723. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1016441>
- Lisa, A., Faridi, A., Bharati, D. A. L., & Saleh, M. (2021). A TPACK-in practice model for enhancing EFL students' readiness to teach with ed-tech apps. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(17), 156–176. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i17.23465>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*,

108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4–14.

Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1–23. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r564554>

Yeşilbağ, S., & Korkmaz, Ö. (2020). The effect of Voki application on students' academic achievements and attitudes towards English courses. *Education and Information Technologies*, 26, 465–487. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10264-7>

Yin, R. K. (2018). *Case study research and application; Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications, Inc.