

Aplikasi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Mobile

by Ibnu Kresnawan

Submission date: 20-Nov-2019 09:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 1217874750

File name: Makalah_Ilmiyah.pdf (246.25K)

Word count: 1471

Character count: 9762

APLIKASI PEMBELAJARAN KOLABORATIF BERBASIS MOBILE

16523193@students.uii.ac.id

Abstract— Tugas untuk berkolaborasi dengan teman seringkali kita jumpai ketika kita duduk di bangku sekolah. Dalam prakteknya tidak jarang kita menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas tersebut. Kesulitan yang dihadapi mulai dari masalah - masalah seperti tingkat kesulitan dari tugas itu sendiri, teman yang kurang kooperatif, hingga jarak rumah yang jauh.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Memunculkan inovasi - inovasi baru dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Seiring kemajuan teknologi muncullah yang dinamakan mobile learning (pembelajaran mobile) yang dapat memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dengan kemajuan teknologi siswa dapat memanfaatkannya untuk berkolaborasi tanpa perlu bertatap muka secara langsung. Karena sudah ada aplikasi - aplikasi yang memiliki fitur kolaborasi.

Keywords—mobile learning, collaborative learning, collaborative mobile learning

11

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat bersekolah seringkali kita menjumpai tugas-tugas yang bersifat kelompok. Hal tersebut dapat kita temui pada hampir semua jenjang pendidikan. Sering kali siswa dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan dalam mengerjakan tugas kelompok. Terutama untuk tugas kelompok yang harus dikerjakan diluar kelas. Mereka harus berkumpul di suatu tempat untuk mengerjakannya. Tidak jarang juga hal tersebut terkendala oleh lokasi tempat tinggal yang saling berjauhan. Selain itu juga, siswa diharuskan untuk meluangkan waktu untuk berkumpul mengerjakan tugas tersebut. Karena itu lah tidak sedikit siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok.

Pada zaman modern sekarang hal tersebut menjadi lebih mudah dikarenakan adanya teknologi informasi yang sangat membantu dalam hampir semua aspek kehidupan manusia. Saat ini sudah tersedia aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas kelompok. Tetapi aplikasi-aplikasi tersebut merupakan aplikasi general yang dianggap kurang efektif untuk

digunakan oleh siswa sebagai sarana mengerjakan tugas kelompok. Untuk itulah diperlukan adanya platform khusus yang dapat mengakomodir kebutuhan tersebut. Sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas kelompok ataupun belajar secara kolaboratif.

Seperti yang kita ketahui, sudah banyak platform yang menawarkan kemudahan untuk penggunaanya dalam melakukan pembelajaran secara kolaboratif. Seperti Google Docs, Google Slides, dan lain-lain. Platform tersebut telah memberikan manfaat yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Saat ini, aplikasi-aplikasi tersebut sudah mulai digunakan di sekolah-sekolah. Karena selain lebih memudahkan untuk melakukan kolaborasi, penggunaan aplikasi-aplikasi dengan penyimpanan awan (cloud) tersebut juga dapat menghemat penyimpanan pada perangkat penggunaanya[1].

1.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan identifikasi lebih lanjut terkait permasalahan yang terjadi serta membantu memberi saran untuk pemecahan masalah tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang diidentifikasi berfokus terhadap siswa Sekolah Menengah Atas.
2. Penelitian difokuskan untuk satu mata pelajaran tertentu.
3. Hasil akhir hanya berupa saran pemecahan masalah.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Collaborative Learning

Pembelajaran kolaboratif memiliki arti suatu situasi dimana dua orang atau lebih mempelajari suatu hal bersama – sama[2]. Berbeda dengan belajar sendiri, pembelajaran kolaboratif memanfaatkan perbedaan pandangan satu sama lain dalam memandang suatu permasalahan. Dengan begini, pikiran pelajar tidak akan terpaku pada satu pandangan saja. Dengan perbedaan – perbedaan pandangan tersebut diharapkan dapat memudahkan pelajar dalam mendalami suatu hal yang dipelajari. Selain itu juga dapat membuat wawasan pelajar terhadap hal tersebut menjadi lebih luas. Pembelajaran kolaboratif juga dapat meringankan beban dalam proses pembelajaran, karena permasalahan yang dihadapi tidak harus dihadapi sendiri melainkan dapat didiskusikan dengan yang lain[3].

2.2 Mobile Learning

Pembelajaran mobile adalah belajar melintasi berbagai konteks, melalui interaksi sosial dengan menggunakan perangkat elektronik pribadi[4]. Pembelajaran mobile juga merupakan suatu bentuk pendidikan jarak jauh. Pembelajaran mobile berfokus pada mobilitas pelajar, dengan menggunakan perangkat mobile sebagai alat bantu belajar. Perangkat mobile yang biasa digunakan dalam pembelajaran mobile di antara lain: laptop, handphone, dan tablet. Pembelajaran mobile juga dapat memudahkan pelajar karena dapat diakses dari mana saja. Selain itu juga pembelajaran mobile lebih hemat biaya, karena harga konten digital lebih murah dibandingkan media tradisional seperti media cetak (buku), CD dan DVD, dll[4].

2.3 Collaborative Mobile Learning

Pembelajaran mobile kolaboratif merupakan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi saat ini untuk berkolaborasi. Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sekarang, hal tersebut sudah bukan menjadi hal yang asing. Disini kolaborasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi, dan yang belakangan ini menjadi tren adalah dengan memanfaatkan jaringan internet[5].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

3.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari permasalahan serupa yang sebelumnya sudah pernah dibahas pada makalah-makalah yang ada. Hal ini dilakukan dengan mencari makalah yang relevan dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian saat ini. Makalah - makalah

tersebut juga dijadikan acuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam berkaitan dengan masalah yang serupa.

3.2 Survei Kualitatif

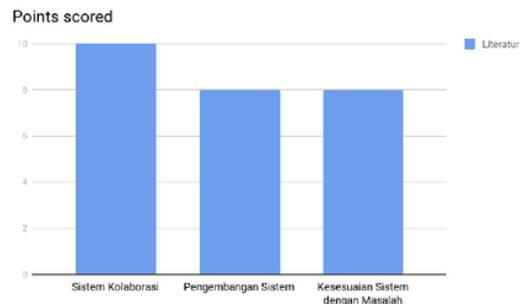
Survei dilakukan kepada siswa Sekolah Menengah Atas yang dipilih secara acak yang berada di lingkungan kampus Universitas Islam Indonesia. Survei dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait topik yang dibahas dalam penelitian ini. Survei dilakukan dengan memanfaatkan salah satu fitur dari Google yaitu Google Form. Pertanyaan - pertanyaan yang diberikan didasarkan pada hasil studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Akan tetapi terdapat beberapa pertanyaan yang lebih mengarah kepada pendapat pribadi dari siswa tersebut.

3.3 Survei Kuantitatif

Survei dilakukan kepada siswa Sekolah Menengah Atas yang dipilih secara acak yang berada di lingkungan kampus Universitas Islam Indonesia. Survei dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait topik yang dibahas dalam penelitian ini. Survei dilakukan dengan memanfaatkan salah satu fitur dari Google yaitu Google Form. Survei ini dilakukan dengan cara serupa dengan survei kualitatif diatas, hanya saja survei ini lebih bertujuan untuk mendapat data statistik untuk membantu pemecahan masalah yang saat ini dihadapi.

IV. HASIL ANALISA

Berdasarkan 26 literatur yang diperoleh, dilakukan pemetaan dengan tujuan untuk memahami isi dari masing-masing literatur. Pemetaan tersebut didasarkan pada topik yang diangkat, metode yang digunakan, dan analisis yang dilakukan di dalamnya. Sebelum melakukan pemetaan yang lebih lanjut, disini dilakukan pemetaan terhadap permasalahan yang diangkat dari literatur-literatur tersebut. Berikut diagram pemetaan masalah dari 26 literatur yang diperoleh:



Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa masalah yang paling sering dihadapi adalah terkait dengan sistem

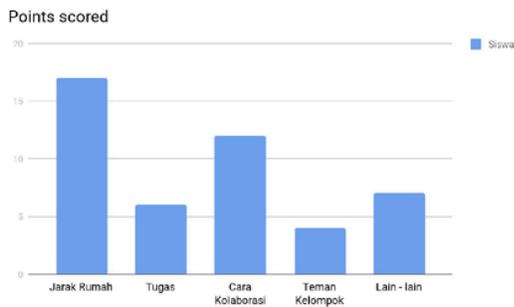
kolaborasi atau bagaimana menentukan cara berkolaborasi supaya tepat sasaran. Selain itu, terdapat beberapa literatur yang mengalami masalah dalam pengembangan sistem itu sendiri dan kesesuaian sistem yang sudah dirancang dengan masalah yang dihadapi di awal.

Setelah mendapat informasi dari hasil studi literatur diatas, dilakukanlah survei lebih lanjut untuk mengidentifikasi masalah secara langsung di lapangan. Survei dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil survei didapati 46 responden yang merupakan siswa Sekolah Menengah Atas yang dipilih secara acak yang berada di lingkungan kampus Universitas Islam Indonesia. Sebagian besar dari responden mengaku bahwa dengan diterapkannya kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam belajar. Hal itu membuat siswa sering mendapatkan tugas untuk berkolaborasi dengan temannya untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

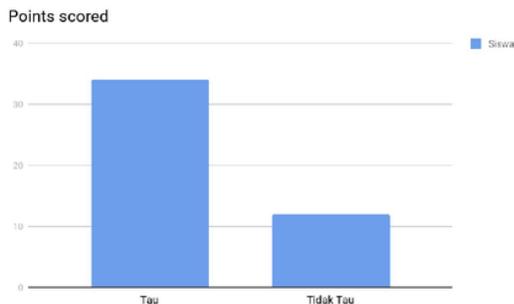
Berikut merupakan data hasil survei yang telah dilakukan:

a. Masalah yang sering dihadapi.



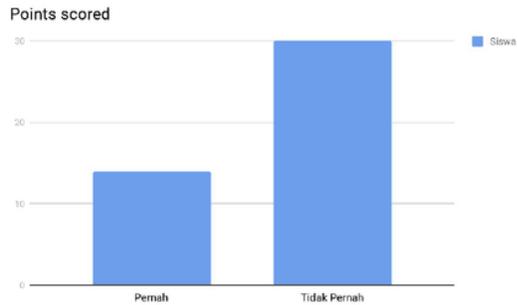
Dari data diatas dapat dilihat bahwa masalah yang paling sering dihadapi adalah jarak antar rumah yang jauh disusul dengan masalah dalam menentukan cara untuk berkolaborasi.

b. Mengetahui aplikasi yang dapat digunakan untuk berkolaborasi (misal: Google Drive, Google Docs, dll).



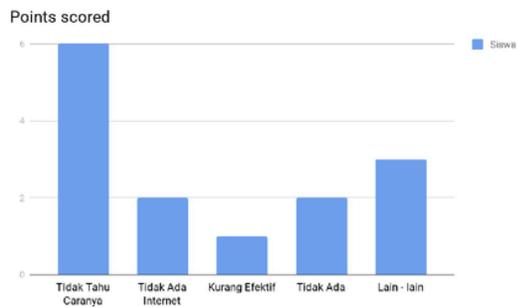
Dari 46 responden dapat dilihat bahwa mayoritas dari mereka mengetahui tentang aplikasi yang dapat digunakan untuk berkolaborasi, seperti Google Drive, Google Docs, dll.

c. Pernah menggunakan aplikasi - aplikasi tersebut.



Meskipun sebagian besar dari responden mengaku tahu tentang aplikasi yang dapat digunakan untuk berkolaborasi, tetapi hanya 14 responden yang benar - benar pernah menggunakannya.

d. Permasalahan dalam menggunakan aplikasi tersebut.



Dari 14 responden yang pernah menggunakan aplikasi tersebut, ternyata masih banyak yang menemui masalah dalam menggunakannya. Masalah yang paling sering dijumpai adalah minimnya pengetahuan mereka tentang cara menggunakan aplikasi - aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil survei tersebut selain dikarenakan jarak antar rumah siswa yang jauh, ternyata pengetahuan siswa yang minim mengenai aplikasi - aplikasi yang dapat membantu dalam berkolaborasi membuat mereka kesulitan dalam mengerjakan tugas kolaborasi tersebut.

V. KESIMPULAN

Dari hasil analisa diatas diketahui bahwa permasalahan utama yang dialami oleh siswa dalam berkolaborasi adalah jarak antar rumah yang jauh dan minim pengetahuan tentang aplikasi - aplikasi yang dapat membantu dalam berkolaborasi.

Oleh karena itu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan terkait aplikasi - aplikasi yang dapat membantu para siswa dalam berkolaborasi. Dengan begitu diharapkan siswa dapat lebih mengetahui tentang aplikasi - aplikasi tersebut dan dapat menggunakannya di lain kesempatan.

REFERENSI

- [1] W. M. Al-Rahmi and A. M. Zeki, "A model of using social media for collaborative learning to enhance learners' performance on learning," *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, vol. 29, no. 4, pp. 526–535, 2017.
- [2] M. Laal and M. Laal, "Collaborative learning: What is it?," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 31, no. 2011, pp. 491–495, 2012.
- [3] E. Seralidou and C. Douligieris, "Identification and Classification of Educational Collaborative Learning Environments," *Procedia Computer Science*, vol. 65, no. Iccmit, pp. 249–258, 2015.
- [4] M. Hashemi, M. Azizinezhad, V. Najafi, and A. J. Nesari, "What is mobile learning? Challenges and capabilities," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 30, pp. 2477–2481, 2011.
- [5] S. Bidin and A. A. Ziden, "Adoption and Application of Mobile Learning in the Education Industry," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 90, no. InCULT 2012, pp. 720–729, 2013.

Aplikasi Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Mobile

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Sindisiwe Mahlambi, Surika Civilcharran, Nurudeen A. Ajayi. "The Perception of Students about the use of Social Media as an Alternate Learning Platform", 2018 International Conference on Intelligent and Innovative Computing Applications (ICONIC), 2018 Publication	3%
2	Submitted to Eastern Institute of Technology Student Paper	2%
3	Submitted to American University of the Middle East Student Paper	2%
4	dhypha.blogspot.com Internet Source	2%
5	Submitted to STIKOM Surabaya Student Paper	1%
6	hal.archives-ouvertes.fr Internet Source	1%
7	lup.lub.lu.se	

Internet Source

1%

8

docplayer.info

Internet Source

1%

9

pt.scribd.com

Internet Source

1%

10

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

1%

11

www.scribd.com

Internet Source

1%

12

Tio Prima Matondang, Muhammad Mujiya
Ulkhag. "Aplikasi Seven Tools untuk
Mengurangi Cacat Produk White Body pada
Mesin Roller", Jurnal Sistem dan Manajemen
Industri, 2018

Publication

1%

13

Submitted to Surabaya University

Student Paper

1%

14

zombiedoc.com

Internet Source

1%

15

media.neliti.com

Internet Source

1%

16

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On