

Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris Online dengan Penggunaan Latar Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa

Adhi Nurhartanto, Tyas Desita Wengrum

Program Studi Gizi, Fakultas Kesehatan
Program Studi Manajemen Industri, Fakultas Bisnis
Universitas Mitra Indonesia
Bandar Lampung, Indonesia
nurhartanto@umitra.ac.id, tyaswengrum@umitra.ac.id

Abstract-The pandemic has forced the implementation of online learning, including learning English. In addition to technical factors, psychological factors, especially learning motivation, are feared to affect students' motivation to learn English and are feared to affect student competence. The purpose of this research is to create an online-based module that can help students learn English even though they are not accompanied by a teacher like a language class should. As a learning medium, HTML 5 Package (H5P) is used to facilitate students to learn the topics used in learning English without being too dependent on the tutor's learning schedule. To maintain the nature of student curiosity, topics with historical backgrounds are used in English material with the hope that students will be interested in continuing to access learning because of curiosity about the history of their nation. Data on motivation were collected through questionnaires to 30 students as a sample and student competencies were tested using pretest-posttest. The test results show that students' motivation is maintained even though the class is conducted without face-to-face and the posttest results show a tendency to increase students' abilities.

Keywords: online learning, motivation, history, language acquisition

Abstrak-Pandemi telah memaksa dilaksanakannya pembelajaran secara dalam jaringan (daring), termasuk pembelajaran Bahasa Inggris. Selain faktor teknis, faktor psikologis terutama motivasi belajar dikhawatirkan dapat mempengaruhi motivasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dan dikhawatirkan dapat mempengaruhi kompetensi siswa. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan sebuah modul berbasis daring yang dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris walaupun tidak didampingi oleh guru sebagaimana seharusnya sebuah kelas bahasa. Sebagai media pembelajaran, HTML 5 Package (H5P) digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa untuk mempelajari topik-topik yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tanpa terlalu bergantung pada jadwal pembelajaran dari tutor. Untuk menjaga sifat keingintahuan siswa, topik-topik berlatar sejarah digunakan pada materi Bahasa Inggris dengan harapan mahasiswa akan tertarik untuk tetap mengakses pembelajaran karena rasa ingin tahu terhadap sejarah bangsanya. Data mengenai motivasi dikumpulkan melalui kuesioner terhadap 30 orang siswa sebagai sample dan kompetensi siswa diuji dengan menggunakan pretest-posttest. Hasil pengujian menunjukkan bahwa motivasi siswa terjaga walaupun kelas dilakukan tanpa tatap muka dan hasil posttest menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan mahasiswa.

Kata Kunci: Media daring, motivasi, sejarah, Bahasa Inggris

1. Pendahuluan

Motivasi dipercaya menjadi pendorong seseorang untuk memiliki kemauan untuk belajar, khususnya mempelajari bahasa. Dalam penelitiannya, motivasi disebut sebagai prioritas pertama yang harus dimiliki dalam konstruksi Language Learning Psychology dalam mempelajari bahasa baik di tingkatan sekolah menengah maupun sekolah lanjutan [1]. Meskipun demikian, menumbuhkan motivasi seseorang bukan merupakan hal yang mudah terutama apabila hal tersebut dikaitkan

dengan motivasi dalam mempelajari bahasa kedua atau bahasa asing.

Dalam sebuah penelitian pada mahasiswa yang berasal dari jurusan non-Bahasa Inggris, [2] menyatakan bahwa walaupun mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari bahasa kedua, tetapi tidak tercermin dalam penguasaan mereka tentang Bahasa kedua (dalam penelitian ini adalah bahasa Inggris). Secara umum, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kompetensi



siswa-siswa Indonesia dalam berbahasa Inggris masih di bawah rata-rata [3] [4], walaupun bahasa Inggris telah diperkenalkan sebagai 'bahasa asing pertama' yang telah diajarkan di Indonesia sejak tahun 1960-an dan disadari sebagai salah satu faktor menuju modernisasi [5].

Namun, pandemi yang menyebar ke seluruh dunia membuat semua aktivitas kelas dilakukan sepenuhnya online karena penyebaran pandemi yang tidak terkendali. Sejak Maret 2020 hingga Agustus 2021 dan mungkin untuk waktu yang tidak ditentukan di masa depan, kelas di sebagian besar wilayah di Indonesia dilakukan secara online. Kondisi tersebut bukannya tanpa hambatan. Sebuah penelitian [6] menyebutkan bahwa siswa SMA lebih memilih pertemuan tatap muka daripada pembelajaran online karena masalah teknis dalam pembelajaran online seperti koneksi internet yang buruk dan tugas yang banyak, hingga masalah psikologis seperti kurangnya motivasi dan mudah terganggu. Lebih lanjut penelitian lain menyatakan bahwa mahasiswa mengalami masalah psikologis seperti keseriusan dalam mengikuti perkuliahan (8%), dan kebosanan selama kuliah online atau menurunnya semangat belajar online (18%) [7]. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa guru harus menghadapi kondisi psikologis siswanya atau secara khusus motivasi mereka dalam belajar, khususnya belajar bahasa.

Penelitian tentang motivasi dalam pengajaran Bahasa kedua menyatakan bahwa suasana kelas memiliki dampak yang berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar. Dalam penelitian terhadap guru-guru yang dianggap sukses dinyatakan bahwa tidak ada yang baru dalam teknik mengajar bahasa guru-guru di Indonesia, tetapi yang lebih memberikan motivasi pada siswa adalah kemampuan guru dalam mengaplikasikan teknik mengajar yang sesuai dengan diri sang guru dan interaksinya di dalam kelas yang meninggalkan kesan mendalam bagi siswa [5].

Dalam bidang penelitian motivasi bahasa kedua, konsepsi L2 Motivational Self System (L2MSS) yang diperkenalkan oleh Dornyei [8] adalah yang dianggap dominan saat ini. Konseptuasi L2MSS merupakan konsepsi ulang atas pemikiran sebelumnya berdasarkan teori Gardner yang menyatakan bahwa motivasi melibatkan intensitas, keinginan, sikap, dan pengaruh dari lingkungan yang tercakup dalam faktor laten bernama keterpaduan (*integrativeness*). Keterpaduan ini terkait erat dengan sikap terhadap pembicara dan komunitas yang berbahasaasing.

Secara rinci, konsepsi L2MSS milik Dornyei mencakup hal-hal berikut:

1. Ideal L2-Self, yang merupakan aspek khusus dari 'diri ideal' seseorang. Aspek ini dijelaskan dengan membandingkan antara kemampuan diri kita dalam berbahasa Inggris saat ini dengan imajinasi tentang kemampuan 'diri ideal' dalam berbahasa Inggris kita di masa depan.
2. Ought-to L2 Self, yang menyangkut hal-hal yang diyakini seseorang harus dimiliki untuk memenuhi harapan dan menghindari akibat-akibat buruk. Dimensi ini melibatkan factor-faktor luar seperti

apakah harapan orang tua maupun anggapan dari teman sebaya dapat memotivasi seseorang dalam pembelajaran bahasa Inggris.

3. L2 Learning Experience, yang terkait dengan lingkungan dan pengalaman belajar langsung (misalnya dampak guru, kurikulum, kelompok sebaya, dan pengalaman).

Aspek ketiga dari konseptualisasi L2MSS mengharapkan adanya penelitian-penelitian lanjutan yang dapat membangkitkan motivasi siswa melalui pengalaman belajar. Namun terdapat dugaan bahwa pengalaman belajar bahasa yang didapat siswa kurang menyenangkan dan akibatnya keberhasilannya pun berkurang [9]. Keadaan pandemi yang membatasi pertemuan dan secara tidak langsung mereduksi dampak guru, kelompok sebaya, dan pengalaman. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi untuk tetap memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.

Penelitian-penelitian mengenai motivasi dalam pembelajaran bahasa kedua telah melihat hubungan antara motivasi dengan usia, gender, latar belakang sosial ekonomi, agama, dan kewarganegaraan (*nasionalisme*) [10]. Penelitian lain menyatakan terdapatnya dugaan bahwa pengalaman belajar bahasa yang didapat siswa kurang menyenangkan dan akibatnya keberhasilannya pun berkurang [9]. Penelitian-penelitian dari bidang-bidang tersebut menunjukkan adanya keinginan dari pembelajar untuk mau belajar karena dorongan dari faktor-faktor tersebut.

Teknologi yang digunakan dalam memediasi pembelajaran antara tutor dan siswa adalah HTML 5 Package (H5P). Teknologi tersebut adalah sebuah program yang didesain untuk mengolabrosikan isi pembelajaran berdasarkan JavaScript.

Kerangka kerja ini terdiri dari editor konten berbasis web, situs web untuk berbagi jenis konten, plugin untuk sistem manajemen konten yang ada, dan format file untuk menggabungkan sumber daya HTML5. Editor yang menggunakan basis web secara default dapat menambah dan mengganti file multimedia dan konten tekstual di semua jenis jenis konten dan aplikasi H5P. Selain itu, jenis konten dapat menyediakan widget khusus untuk editor yang memungkinkan segala jenis kemampuan dan pengalaman pengeditan termasuk pengeditan dari seluruh jenis konten.

Dengan latar belakang dan keragaman yang dimiliki Indonesia, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kontribusi dengan menyediakan bahan ajar yang praktis dengan mengelaborasi pembelajaran bahasa dengan menggunakan latar sejarah Indonesia dan kondisi terkini Indonesia karena pada hal-hal tersebut diyakini bahwa pembelajar memiliki kesamaan yaitu kesamaan tanah air. Sehingga, walaupun tanpa atmosfer kelas dan keterlibatan langsung pengajar, siswa tetap memiliki keinginan untuk belajar bahasa karena tertarik dengan latar sejarah Indonesia.



2. Metodologi

A. Data

Data dalam penelitian ini menyajikan pengembangan media pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Kedua adalah data yang didapatkan melalui kuesioner yang diambil dari kuesioner L2MSS milik Dornyei yang telah diadaptasikan dengan mengubah unsur ketiga, yaitu L2 Learning Experience menjadi L2 Online Learning Experience. Data selanjutnya adalah hasil pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan latar sejarah Indonesia dan nasionalisme yang diambil melalui pretest dan posttest.

B. Pengumpulan Data

Ada tiga macam data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu validasi dari ahli materi dan ahli media, kemudian data yang menunjukkan motivasi siswa berdasarkan kuesioner L2 Ideals Self, Ought-to L2 Self, dan L2 Online Learning Experience, dan yang ketiga adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan modul pembelajaran

a. Validasi Ahli

Setelah studi pendahuluan dilakukan, kemudian penyusunan buku ajar bahasa Inggris mulai dilakukan dengan mengumpulkan bahan dan referensi dan Menyusun kerangka modul. Tujuan akhir yang diinginkan adalah memberikan pengalaman belajar yang akan mempertahankan motivasi siswa walaupun dilakukan secara daring dan meningkatkan kompetensinya melalui media pembelajaran dengan menggunakan latar sejarah ini.

Langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan dan referensi yang akan dimasukkan ke dalam buku ajar yang meliputi teori, contoh, dan latihan. Ini dilanjutkan dengan membuat kerangka buku agar buku dapat ditulis dengan sistematika yang teratur dan memudahkan mahasiswa untuk memahaminya.

Validasi produk dilakukan oleh dilakukan oleh Asep Hardiyanto, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli materi dan Juni Hartiwi, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media. Data validasi ini mencakup aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Data ini juga mewakili aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa. Pada proses validasi, rentang penilaian yang digunakan untuk penilaian buku ajar yang dikembangkan dari kedua aspek adalah dalam skala 1-5.

Data validasi yang didapatkan dinilai berdasarkan aspek-aspek yang ada dengan menggunakan skala *Likert* [11].

Tabel 1 Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Validasi dari ahli materi, ahli media, dan teman sejawat dijadikan acuan untuk mengetahui kelayakan masing-masing aspek, diantaranya kelayakan isi, penyajian, kegrafikan, dan Bahasa.

b. Kuesioner Motivasi

Untuk mengamati motivasi siswa, kuesioner L2MSS Dornyei [12] digunakan dengan tambahan 10 item dari kelas tatap muka reguler yang dimodifikasi menjadi item tentang pembelajaran bahasa online yang ditambahkan ke bagian Pembelajaran Bahasa. Oleh karena itu, ada tiga bagian kuesioner yang diambil, yaitu L2 Ideal Self, L2 Ought-to Self, dan L2 Learning Experience [13]. Kuesioner yang dimodifikasi adalah L2 Online Learning Experience. Perubahan tersebut dapat dilihat pada pertanyaan seperti "Apakah Anda menyukai suasana kelas bahasa Inggris Anda?" diubah menjadi "Apakah Anda menyukai suasana kelas bahasa Inggris online Anda?" Skala Likert lima poin seperti Table 1 juga digunakan untuk meminta responden untuk mengatakan 'sangat benar' (5) hingga 'sama sekali tidak benar' (1).

C. Pra-Proses

Penelitian ini diawali dengan penyebaran kuesioner motivasi yang diadaptasi dari L2 Motivational Self-System (L2MSS) [8]. Kuesioner ini ditujukan untuk menilai motivasi mahasiswa Fakultas Kesehatan dalam menghadapi kelas Bahasa Inggris yang dilakukan secara online. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan google form.

Berdasarkan hasil kuesioner, mahasiswa menilai bahwa pembelajaran kelas jarak jauh tetap dapat memotivasi mereka untuk mau belajar bahasa Inggris walaupun sebagian mahasiswa juga masih menginginkan kelas tatap muka. Hasil survey juga menunjukkan bahwa mahasiswa tertarik mengikuti proses kuliah dalam jaringan (daring) melalui zoom, diskusi kelas melalui mentimeter, rekaman materi kuliah melalui canva, media pembelajaran lain seperti YouTube dan bahkan kuliah daring yang menggunakan pesan tertulis seperti WhatsApp. Survey juga menunjukkan bahwa mereka tidak tertarik pada handouts materi yang disampaikan selama perkuliahan online. Ini juga menjadi indikator rendahnya tingkat literasi di kalangan mahasiswa yang sudah beralih pada digitalisasi materi.

Berdasarkan hasil survey tersebut, maka dirasa perlu untuk memfasilitasi siswa dengan materi-materi yang lebih bersifat digital untuk mempertahankan motivasi mereka dalam belajar bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dan menambahkan unsur yang selama ini tidak mereka dapatkan yaitu materi tentang sejarah Indonesia dan nasionalisme dengan harapan materi handout akan lebih membuat mereka tertarik untuk membaca. Sebelum melakukan proses pembuatan media, pre survey telah dilakukan untuk mengetahui preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang menjadi preferensi mereka dalam belajar. Data yang sudah didapatkan, dijadikan dasar dalam Menyusun media pembelajaran digital.



D. Metode

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan melakukan pengujian efektivitas dari produk tersebut [11]. Model yang digunakan dalam studi ini adalah model yang secara deskriptif memberikan Langkah-langkah sebagai pedoman untuk membuat sebuah produk.

Tahapan pengembangan yang disarankan diawali dengan (1) tahap analisis masalah dan kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk final [11].

Pengembangan yang dilakukan diawali dengan tahap analisis masalah dan kebutuhan yang termasuk di dalamnya adalah validasi desain, pengumpulan informasi, dan pembuatan rencana kerja. Silabus dan RPP adalah

produk dari desain pembelajaran. Sementara isi modul dan tampilan produk adalah hasil dari desain produk. Subjek uji dalam penelitian pengembangan ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, dan 2 orang teman sejawat.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Validasi Ahli

a. Deskripsi Data Validasi Dosen Ahli Materi

Pada tahap ini, validasi produk dilakukan oleh dilakukan oleh Asep Hardiyanto, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli materi. Data validasi ini mencakup aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Pada proses validasi, rentang penilaian yang digunakan untuk penilaian buku ajar yang dikembangkan dari kedua aspek adalah dalam skala 1-5. Berikut ini disajikan data hasil validasi setiap aspek:

Tabel 2 Ringkasan Validasi dari Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan isi	3,50	Cukup-Baik
2.	Kelayakan penyajian	3,50	Cukup-Baik
	Rerata	3,50	Cukup-Baik

Berdasarkan hasil validasi kelayakan yang dinilai oleh dosen ahli materi pada tabel di atas menunjukkan bahwa validasi memperoleh nilai rata-rata 3,50 yang dikategorikan “Cukup-baik”.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan kegrafikan dan kelayakan Bahasa dilakukan oleh Juni Hartiwi, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen ahli media. Seperti halnya dosen ahli materi, skala yang digunakan berkisar pada 1-5. Aspek-aspek yang dinilai oleh dosen ahli media disajikan dalam table berikut:

Tabel 3 Ringkasan Validasi dari Ahli Media

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan kegrafikan	3,64	Cukup-Baik
2.	Kelayakan bahasa	3,56	Cukup-Baik
	Rerata	3,60	Cukup-Baik

Berdasarkan hasil validasi kelayakan kegrafikan yang dinilai oleh dosen ahli media pada tabel di atas menunjukkan bahwa validasi memperoleh nilai rata-rata 3,64 yang dikategorikan “Cukup-baik”.

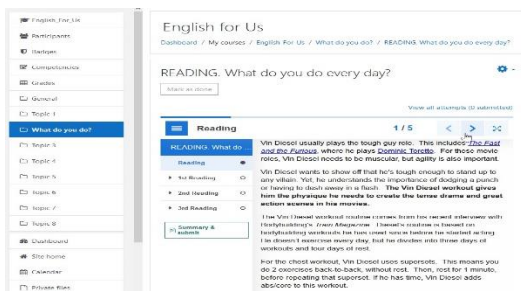
Pembelajaran Bahasa Inggris yang tidak hanya melibatkan skill listening dan reading tetapi juga membutuhkan pengetahuan tentang ketatabahasaan dapat terfasilitasi melalui program ini. H5P dapat memfasilitasi pengajar dalam menggabungkan video dan presentasi interaktif, latihan soal, dan kuis.

Walaupun diakui bahwa pembelajaran menggunakan H5P masih terbatas pada passive skill seperti listening dan writing, tetapi pengintegrasian teknologi H5P dalam pembelajaran dapat menambah minat siswa dalam belajar bahasa asing. H5P dapat bermanfaat karena dapat menyediakan audio bagi soal latihan listening dan

menyediakan berbagai tipe jawaban latihan soal seperti halnya Google Form. Sehingga H5P juga dapat memfasilitasi latihan siswa tentang soal-soal gramatikal.



Gambar 1. Interface Video Presentasi



Gambar 2. Interface Reading Practice

c. Deskripsi Data Validasi Teman Sejawat

Validasi produk juga dilakukan oleh teman sejawat yang berprofesi sebagai dosen bahasa Inggris yaitu Gita Hilmi, S.Pd., M.Pd. dan Destoprani Brajannoto, S.Pd., M.Pd. Validasi oleh teman sejawat meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan, dan aspek kelayakan bahasa. Rentang nilai yang digunakan adalah 1-5. Berikut ini adalah data hasil validasi yang dilakukan oleh teman sejawat:

Tabel 4 Ringkasan Validasi dari Teman Sejawat

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan isi	3,64	Cukup-Baik
2.	Kelayakan penyajian	3,64	Cukup-Baik
3.	Kelayakan kegrafikan	3,71	Cukup-Baik
4.	Kelayakan bahasa	3,80	Cukup-Baik
	Rerata	3,69	Cukup-Baik

Berdasarkan hasil validasi kelayakan bahasa yang dinilai oleh dosen sejawat 1 dan 2 pada tabel di atas menunjukkan bahwa validasi dari kedua dosen sejawat

memperoleh nilai rata-rata 3,69 yang dikategorikan “Cukup-baik”.

b. Motivasi

Tabel berikut menunjukkan kondisi psikologis

siswa atau secara khusus pengalaman belajar mereka dan pengalaman belajar online selama pembelajaran online.

Tabel 5 Hasil Kuesioner L2MSS

No.	Aspek	Rata-rata
1.	L2 Ideal Self	44,60
2.	L2 Ought-to self	36,47
3.	L2 Learning experience	38,20
4.	L2 online learning experience	40,03

Data yang ditunjukkan pada Tabel 5 mencerminkan keadaan saat siswa dapat mempertahankan motivasi mereka selama pandemi. Bila dilihat dari tabel, siswa mendapatkan pengalaman belajar sebelum pandemi dan pengalaman belajar online setelah pandemi menunjukkan bahwa nilai pengalaman belajar online lebih tinggi. Ini

berarti siswa mampu mempertahankan motivasinya. Tabel ini juga menunjukkan kemungkinan bahwa upaya guru dalam melakukan cara mengajar yang berbeda dapat mempengaruhi pengalaman belajar online siswa dan mungkin juga menjadi temuan dari penelitian ini.

Tabel 6 Korelasi Antarkonsepsi dalam L2MSS

		Ideal Self	Ought-to L2 Self	Learning Experience	Online Learning Experience
IdealSe	Pearson Correlation	1	.533**	.603**	.741**
	Sig. (2-tailed)		.002	.000	.000
	N	30	30	30	30
Oughtto	Pearson Correlation	.533**	1	.702**	.595**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.001
	N	30	30	30	30
LExp	Pearson Correlation	.603**	.702**	1	.722**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30



OLExp	Pearson	.741**	.595**	.722**	1
	Correlation				
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	
	N	30	30	30	30

** Signifikansi pada 0.01 (2-tailed).

Dari Tabel 6 terlihat bahwa Pengalaman Belajar dan Pengalaman Belajar Online berkorelasi signifikan dengan L2 Ideal Self dan L2 Ought-to Self. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa tetap termotivasi selama fase pertama dari signifikansi. Hal ini juga menunjukkan Pengalaman belajar online mampu mensubstitusi selama pengalaman belajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka. Ini juga menunjukkan bahwa belajar secara daring dapat berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa seperti halnya pengalaman belajar yang dilakukan secara luar jaringan (luring).

Tampaknya wajar untuk berasumsi bahwa masalah yang terjadi dalam pengalaman belajar online terutama keterlibatan dengan pelajaran atau guru atau kelas itu sendiri karena setiap siswa berada di tempat dan situasi mereka sendiri dan terhubung hanya melalui layar. Situasi yang dijelaskan sebelumnya dalam penelitian yang dilakukan [6] dan [7] sebagian besar mencerminkan pernyataan Dornyei [15] tentang pengalaman belajar L2 yang berkontribusi pada sistem motivasi diri L2.

"Pengalaman Belajar L2 dapat didefinisikan sebagai kualitas yang dirasakan dari keterlibatan pelajar dengan berbagai aspek proses pembelajaran bahasa [15]".

Pengalaman Belajar L2 dianggap mendukung pengembangan sistem motivasi diri karena mencakup berbagai pengaruh motivasional yang terkait dengan keseluruhan proses pembelajaran L2 [15]. Dengan kata lain, pengalaman belajar dianggap sebagai kontribusi terhadap motivasi karena sifatnya sebagai proses pembelajaran L2 yang sebenarnya. Pandangan ini telah menjadi perhatian sejak pembelajaran online dilakukan. Apakah siswa mendapatkan pengalaman belajar L2 yang cukup dan berkontribusi terhadap motivasi siswa dalam belajar bahasa.

Temuan studi pertama diperoleh pada awal kehidupan kampus mahasiswa. Para siswa lebih suka belajar online hanya jika situasinya tidak sebaik yang berarti pembelajaran online dirasakan sebagai keadaan darurat. Pada tahap pertama, siswa dihadapkan pada dua hal baru. Pertama adalah lingkungan belajar yang baru karena mahasiswa dan dosen baru mengenal satu sama lain dan jarang bertemu. Mereka sering bertemu melalui media sosial. Kedua, perubahan proses pembelajaran dari offline ke online. Disebutkan dalam sebuah penelitian bahwa kemungkinan siswa lebih memilih pembelajaran offline karena guru mereka tidak menguasai teknologi dengan baik [7]. Ini mungkin kasus kesenjangan generasi di mana penduduk asli digital (siswa) diajar oleh imigran digital (guru) [14]. Ketidakmampuan imigran digital untuk mengatasi masalah teknologi dengan segera dapat menyebabkan demotivasi siswa dalam belajar bahasa.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian, data menunjukkan bahwa siswa termotivasi dan pengalaman

belajar online L2 yang mereka miliki selama kelas online berkorelasi signifikan dengan L2 ideal self dan diri L2 Ought-to self. Hal ini juga mencerminkan bahwa siswa terlibat dengan pelajaran bahkan ketika menghadapi transformasi dari pembelajaran luring ke daring

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan telah bahwa Ada kecenderungan bahwa pengalaman belajar online L2 berkontribusi pada sistem motivasi diri siswa dengan beberapa persyaratan di bidang teknis dan psikologis. Teknis berarti dukungan yang cukup dari gadget, koneksi internet, dan pulsa. Sedangkan dukungan psikologis adalah kemampuan guru untuk menciptakan suasana yang membuat siswa nyaman dan merangsang semangat siswa untuk melakukan sesuatu.

Keterbatasan penelitian ini adalah penelitian dilakukan tanpa menemui peserta secara langsung yang berarti ikatan psikologis antara guru dan siswa tidak terbangun dan guru mengandalkan teknologi. Selain itu, penelitian dilakukan terutama untuk mengamati motivasi siswa dan mengesampingkan prestasi, ujian atau pemahaman mereka. Ini mungkin diperlukan untuk menghindari takhayul apakah siswa benar-benar terlibat dalam pembelajaran atau tidak yang mungkin tercermin dari pemahaman mereka tentang pelajaran. Salah satu hal yang dapat diterapkan adalah untuk melibatkan siswa dalam kursus online, guru harus mencoba mempelajari berbagai jenis aplikasi atau perangkat lunak yang berguna karena siswa membutuhkan berbagai kegiatan untuk menghindari kebosanan dan membuat mereka tetap termotivasi. Dari bidang pedagogis, harus dipertimbangkan untuk menempatkan kontribusi pengalaman belajar online L2 karena dunia telah bergerak ke arah tersebut meskipun keadaan terjadi dipaksa oleh pandemi.

Media ini selanjutnya dievaluasi kinerjanya untuk pengembangan di masa datang. Berdasarkan evaluasi, dapat dikatakan bahwa media ini dapat menjadi pengganti untuk memperoleh pengalaman belajar Bahasa asing dan memberikan kontribusi yang cukup terhadap pencapaian siswa. Penilaian dari ahli pembelajaran, ahli media dan teman sejawat menyatakan setuju bahwa sistem ini dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penilaian pengguna terhadap media pembelajaran ini dikategorikan baik.

5. Daftar Pustaka

- [1] Gkonou, C., Mercer, S., & Daubney, M., 2018. "Teacher perspectives on language learning psychology". *Language Learning Journal*, 46(4), 501–513, 2018.



- [2] Subekti, A. S., L2 Motivational Self System and L2 achievement: A study of Indonesian EAP learners. *Indonesian Journal of Applied Linguistics* 8(1), 2018.
- [3] Hutabarat, P., The Relationship between Second Language Acquisition Process and English Language Teaching in Indonesia. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 1(2), 159–174. 2016.
- [4] Tanjung, F., Language Learning Strategies In English As A Foreign Language Classroom In Indonesia Higher Education Context. *LLT Journal*, 21(June), 50–68, 2018.
- [5] Lamb, M., Astuti, S. P., & Hadisantosa, N., In Their Shoes: What Successful Indonesian School Teachers Do to Motivate Their Pupils. In T. Apple, Matthew T., Silva, Dexter Da. & Fellner (Ed.), *L2 Selves and Motivations in Asian Contexts* (pp. 195–216). Bristol; Buffalo: Multilingual Matters, 2017.
- [6] Yuzulia, Irza, The Challenges Of Online Learning During Pandemic: Students' Voice. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra Volume 13 No. 1 Maret 2021*, 2021.
- [7] Malelak, Erly O., Taneo, Joris. & Ufi, Delsyia T., Problems of Online Learning During The Covid-19 Pandemic in Generation Z. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan Vol. 12, No. 1, April 2021, Hal. 115-121*, 2021.
- [8] D. Dörnyei, Z., & Ryan, S, *The Psychology of the Language Learner Revisited*. New York:Routledge, 2015.
- [9] E Liu, Y., & Thompson, A. S., Language learning motivation in China: An exploration of the L2MSS and psychological reactance. *System* 72, 37-48, 2017
- [10] Farid, A., Lamb, M., English for Da'wah? L2 motivation in Indonesian pesantren schools, *System*, 2020.
- [11] T Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta,CV, 2017.
- [12] Dörnyei, Z., The L2 Motivational Self System. In Z. Dörnyei& E. Ushioda (Eds.),*Motivation, Language Identity and the L2 Self* (pp. 9–42). 2009.
- [13] Papi, Mostafa, The L2 motivational self system, L2 anxiety, and motivated behavior: A structural equation modeling approach, *System*, Volume 38, Issue 3, Pages 467-479, 2010.
- [14] Prensky, M., "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", *On the Horizon*, Vol. 9 No. 5, pp. 1-6, 2001.
- [15] Dörnyei, Z., Towards a better understanding of the L2 Learning Experience, the Cinderella of the L2 Motivational Self System. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 9(1), 19-30, 2019.

