ARTIKEL

MOBILE LEARNING:PELUANG DAN TANTANGAN

ALEX DE KWELDJU

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PAPUA

MANOKWARI

2022

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL	:	*MOBILE LEARNING*:PELUANG DAN TANTANGAN
NAMA	:	Alex DE KWELDJU
NIM	:	197907062008121001
PROGRAM STUDI	:	STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN	:	TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS	:	TEKNIK

Manokwari, 11Juli 2022

Penulis,

Alex DE KWELDJU, S.kom.,M.S.
NIP. 197907062008121001

Menyetujui,
Ketua Program Studi

Christian Dwi Suhendra,S.T.,M.Cs.
NIP.19861218 2019 03 1 008

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN 2
DAFTAR GAMBAR 4
PENDAHULUAN 5
A.perubahan pada peserta didik 5
B. perubahan teknologi 5
c. perubahan pada institusi 6
KESIMPULAN 7
DAFTAR PUSTAKA 9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Pemilihan teknologi (Attewell,2005,p.3) 6
Gambar 2.kriteria pemilihan teknologi(Attewell,2005,p.5)..... 6
Gambar 3.Pengaruh pada pembelajaran berkualitas tinggi 7

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mebawa perubahan di banyak bidang, termasuk cara siswa belajar, hal ini mendorong instusi pendidikan untuk terus menmgevaluasi metode pembelajaran yang digunakan bai di dalam kelas fisik maupun kelas virtual, seiring dengan itu, tersedianya perangkat *mobile* dan perangkat nirkabel yang harganya terjangkau berserta perangkat pendukungnya,memunculkan kesempatan dan juga tantangan untuk digunakan dalam pebelajaran,yang dikenal sebagai *mobile Learning(M-Learning).*

Perubahan pola belajar mengajar

Pendidikan tinggi diperhadapkan dengan pilihan pembelajaran tatap muka dan atau virtual dalam rangka menyesuaikan karakteristik belajar siswa yang kemudian berpengaruh pada perumusan kurikulum dan strategi institusi McGovern dan Gray(2005) (j.McGovern, 2006) menyimpulkan lingkungan belajar campuran(blended learning) yang memadukan tatap muka dan virtual merupakan strategi yang penting pada pendidikan tinggi. Perpaduan siswa, guru dan teknologi perangkat seluler(*mobile)* dan nirkabel(*wireless*) memunculkan pertimbangan akan penerapan dan keuntungan yang ditawarkan pada kurikulum sebagai apakah ini merupakan aktivitas sampingan atau sebagai aktivitas pokok

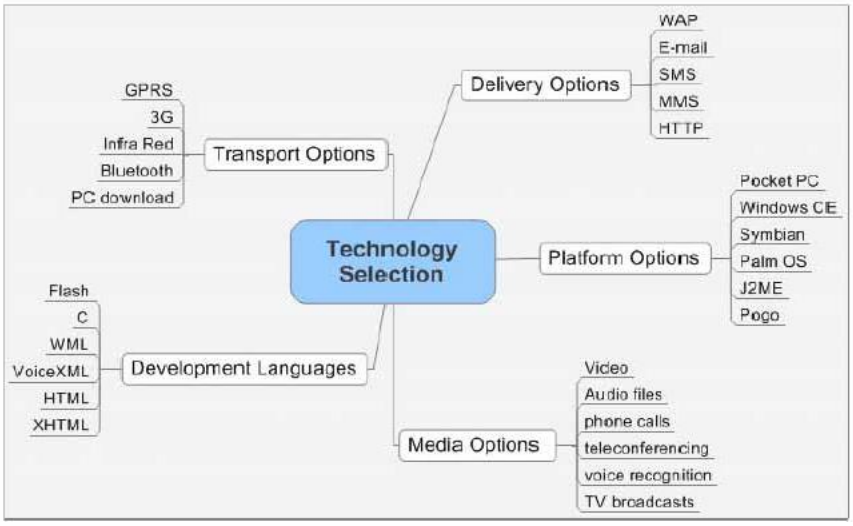
A.perubahan pada peserta didik

Penggunaan teknologi digital, seperti telepon pintar(*smart phone*),perangkat permainan dan perangkat digital lainnya secara konstan sejak usia dini telah melahrkan generasi yang disebut *digital native.* (Prensky, 2001). yang mana cara mereka berfikir dan memproses informasi berbeda dengan generasi sebelumnya. sementara (Jonas-Dwyer and Pospisil, 2004); Howe & Strauss, 2000; Poindexter, 2003; Raines, 2002) menggambarkan generasi saat ini sebagai generasi yang fokus pada keterhubungan dan interaksi sosial dan cenderung berinteraksi dalam aktivitas berbasis kelompok. Generasi yang memiliki pola pikir teknologi informasi dan memiliki kemampuan tinggi dalam multi-tasking adalah deskrispsi yang disampaikan oleh McMahon dan Pospisil tentang generasi ini (McMahon & Pospisil, 2005, p. 421). Generasi milenia saling terhubung melalui aplikasi percakapan(chat) telepon genggam,email dan sebagainya sembari mereka bermain permainan digital, mendengarkan musik dan menonton tekevisi (Frand, 2000, p. 18; Oblinger, 2003; Rickard & Oblinger, 2003).

B. perubahan teknologi

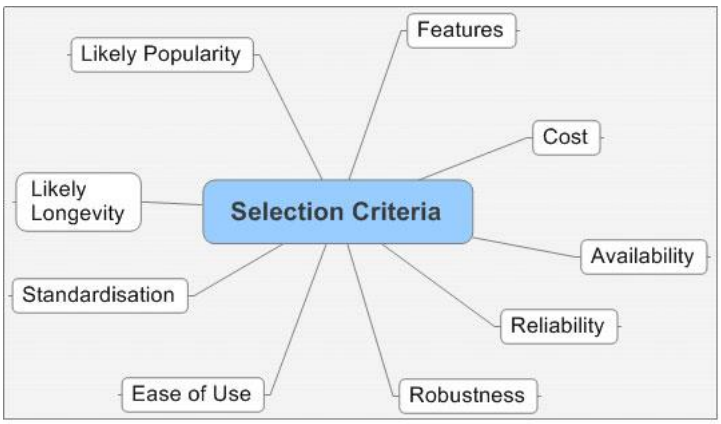
Perubahan pada perangkat bergerak(*mobile*) nirkabel berbasis TIK untuk pembelajaran berlangsung pesat. Ketersediaan teknologi informasi secara luas adalah hal yang mendasar. tetapi teknologi itu sendiri tidak cukup untuk lingkungan belajar yang efektif sebagaimana di sarankan oleh (Wagner, 2005)

Untuk implementasi mobile learning Attewell (2005), menyarankan 5 (lima) kategori besar teknologi yang harus dipertimbangkan, seperti:transport, platform, pengiriman, teknologi media dan bahasa pemrograman, seperti yang ditunjukkan pada Gambar1.



Gambar 1.Pemilihan teknologi (Attewell,2005,p.3)

Selanjutnya Attewell menyarankan juga7(tujuh) tujuh kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih teknologi yang akan digunakan, misalnya: kemanfaatan dari fitur-fitur yang ada, biaya,ketersedian layanan dukungan(misalnya apakah hanya tersedia di perkotaan saja), kehandalan(*reliability*), kemudahan penggunaan(*ease of use*),ketangguhan (*robustness*) dan standarisasi seperti pada gambar 2



Gambar 2.kriteria pemilihan teknologi(Attewell,2005,p.5)

c. perubahan pada institusi

Penerimaan teknologi informasi dikalangan tenaga administrasi dan tenaga pendidik cenderung meningkat dari waktu ke waktu. Perubahan biaya pembelian dan pemeliharaan teknologi juga berarti bahwa penyediaan akses seluler(*mobile*) dan nirkabel(*wireless*) semakin menguntungkan dibandingkan dengan pemeliharaan fasilitas komputer di kampus bahkan jika siswa diberikan perangkat keras bersubsidi atau gratis ketika mereka pertama kali mendaftar(Rachel *et al.*, 2006).

Lebih dari penekanan pada soal keuangan, kemajuan TIK memengaruhi akusisi, pengelolaan pengetahuan dan keterampilan, sangat penting bagi institusi untuk memahami dan merespons harapan dan kemampuan untuk berubah dari peserta didik dan staf.(Rachel *et al.*, 2006)

(AgnesKukulska-Hulme , 2005) pada analisa studi kasus motivasi institusi dalam mengusahakan mobile learning, menemukan bahwa alasan untuk menggunakan teknologi seluler

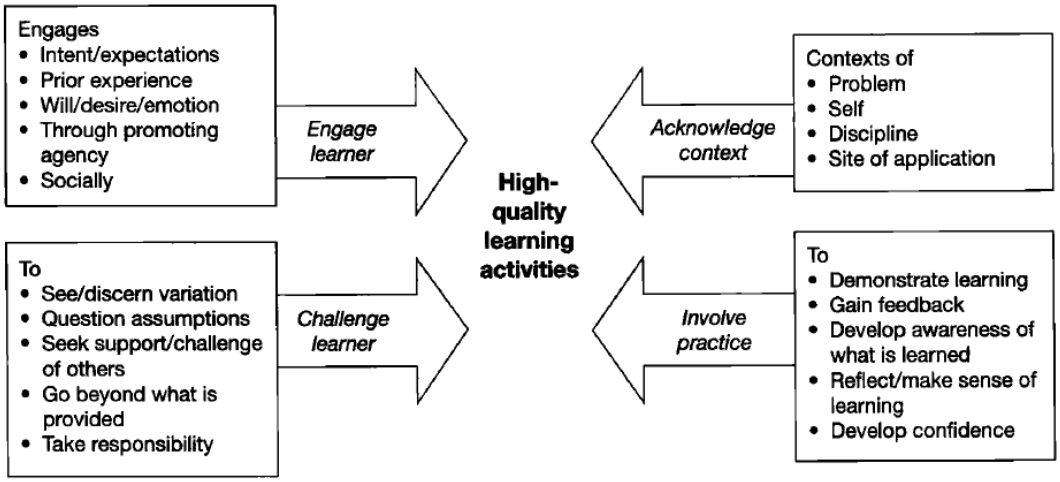
dalam pengajaran dan pembelajaran terutama terkait dengan akses, mengeksplorasi tren yang berubah dalam pedagogi, dan keselarasan dengan tujuan institusional.

Bates dan Poole mengusulkan model yang serupa dalam menentukan pemilihan teknolgi yang tepat untuk belajar mengajar yang efektif di pendidikan tinggi(Bates and Poole, 2005) kriterianya antara lain: kesesuaian dan akses, kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kehandalan(*reliability*), biaya,pendekatan belajar mengajar, interaktivitas,masalah organisasi,kebaruan dan kecepatan. Apa pun daftar kriteria yang digunakan, penyelidikan apakah teknologi yang tepat telah dipilih bisa dibilang merupakan aspek kunci dari evaluasi komprehensif pembelajaran seluler.

KESIMPULAN

Dari diskusi di atas dapat disimpulkan perlunya kerangka kerja konseptual untuk memandu desain lingkungan pendidikan yang berpusat pada pembelajaran(*learning-centred educational environments*) yang memanfaatkan perangkat seluler dan nirkabel.dengan sebaik-baiknya.

(Boud and Prosser, 2002) mengusulkan kerangka kerja yang luas untuk menilai kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi baru, berguna untuk diskusi tentang apa yang merupakan *mobile learning* berkualitas tinggi.kerangka kerja yang diusulkan merujuk pada empat area kunci yang dianggap sebagai hal yang mendasar,yaitu meningkatkan pengalaman siswa dari kegiatan belajar, mengakui konteks pembelajaran, menantang pelajar, dan memberikan latihan. Seperti yang ditunjukksn pada Gambar3



Gambar 3.Pengaruh pada pembelajaran berkualitas tinggi

Kerangka kerja yang lebih spesifik perlu dikembangkan untuk mendukung desain pembelajaran seluler(*mobile Learning*) seperi yang disampaikan oleh (Sharples *et al.*, 2005) bahwa teori tentang pembelajaran seluler seharus diuji berdasarkan kriteria-kriteria berikut ini:

- Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara teori terkini tentang ruang kelas, tempat kerja dan pembelajaran seumur hidup?
- Apakah hal itu mempertimbangkan mobilitas peserta didik?
- Apakah telah melingkupi baik pembelajaran formal maupun informal?
- Apakah teori tersebut telah menjadikan pembelajaran sebagai proses yang konstruktif dan s sosial?

- Apakah telah menganalisa pembelajaran sebagai aktivitas pribadi dan situasional yang dimediasi oleh teknologi?

DAFTAR PUSTAKA

Attewell, Jill. (2005). From research and development to mobile learning: Tools for education and training providers and their learners.

AgnesKukulska-Hulme , J.T., 2005, Mobile Learning: A Handbook for Educators and Trainers.,.

Bates, A.W. and Poole, G., 2005, Effective Teaching with Technology in Higher Education: Foundations for Success (Jossey-Bass Higher and Adult Education),77–79.

Boud, D. and Prosser, M., 2002, Appraising new technologies for learning: A framework for development, *EMI. Educ. Media Int.*, 39, 237–245.

Jonas-Dwyer and Pospisil, R., 2004, Transforming Knowledge into Wisdom,. In, *27th HERDSA Annual Conference*., pp. 252–262.

Prensky, M., 2001, Digital Natives, Digital Immigrants Part 1, *Horiz.*, 9, 1–6.

Rachel, S., Cobcroft, R., Towers, S., Smith, J., and Bruns, A., 2006, Mobile Learning in Review: Opportunities and Challenges for Learners, Teachers, and Institutions,21–30.

Sharples, M., Taylor, J., and Vavoula, G., 2005, Towards a theory of mobile learning, *Proc. mLearn 2005*,.

Wagner, B.E.D., 2005, Enabling Mobile Learning,.